FINAL FANTASY DISSIDIA NT · OKAMI HD · KINGDOM COME DELIVERANCE



GTM®

ENERO 2018 - # 025

UN BAÑO DE SANGRE...

A LAS PUERTAS DEL EDÉN

★ ★ ★ ★ ★ FAR CRY 5

«Yo reprendo y disciplino a todos los que amo. Por lo tanto, sé fervoroso y arrepiéntete».

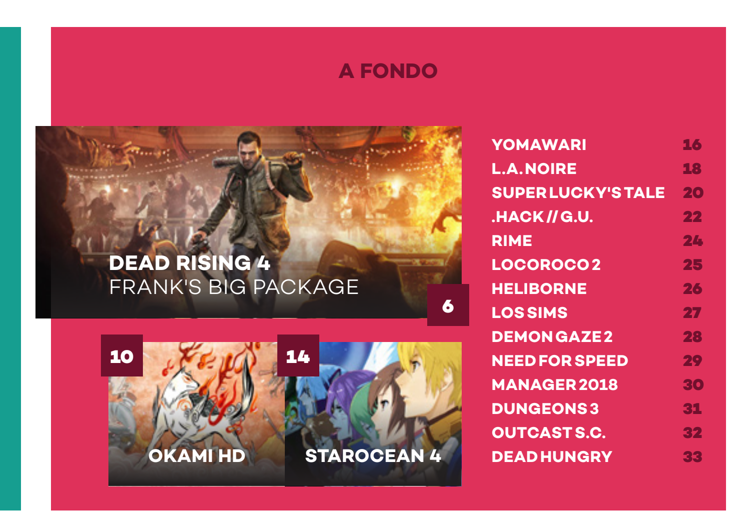
— **Apocalipsis 3:19**



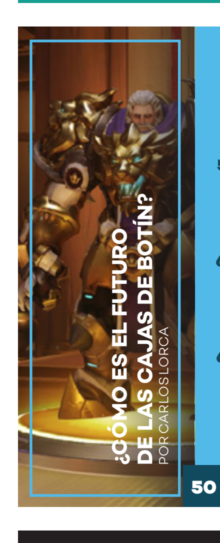
EDITORIAL



A FONDO



LEVEL UP!



PULSA START



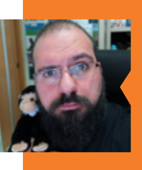
COCINA GEEK

INSERT COIN



A SOLAS CON

Pazos64



HACIENDO EL INDIE

LA TRIBUNA

REDACTORES

No son todos los que están,
pero sí están todos los que son.
Aquí tienes parte del equipo que
día a día trabaja para nutrir GTM
de contenido único.



Israel Mallén

@Mallendary

RESPONSABLE INDIE

...

Joven promesa del periodismo español y una de las plumas más hábiles de la redacción. A pesar de que le pierde el género indie, ¡hay que quererle así!

Gemma Ballesteros

@Rikkura

COCINERA GEEK

...

Gemma lleva la pasión por el videojuego un paso más allá. Cada mes nos trae sus mejores recetas *geek* para que podamos divertirnos más allá de los mandos.



POSIBILIDADES EDUCATIVAS

Los videojuegos no son sólo elementos de ocio, sino que, además, hacen gala de un sinfín de posibilidades educativas que no debemos pasar por alto.

PÁG. 60

«...»
—*Link*



Alejandra Pernias
@Alejandrapb89
COLABORADORA

...

Trabajadora incansable, reparte su tiempo libre entre videojuegos, redacción y exterminio de *haters* con su sable láser. Ahorra para su propia nave.

Carlos Lorca
@CarlosLor21
REDACTOR

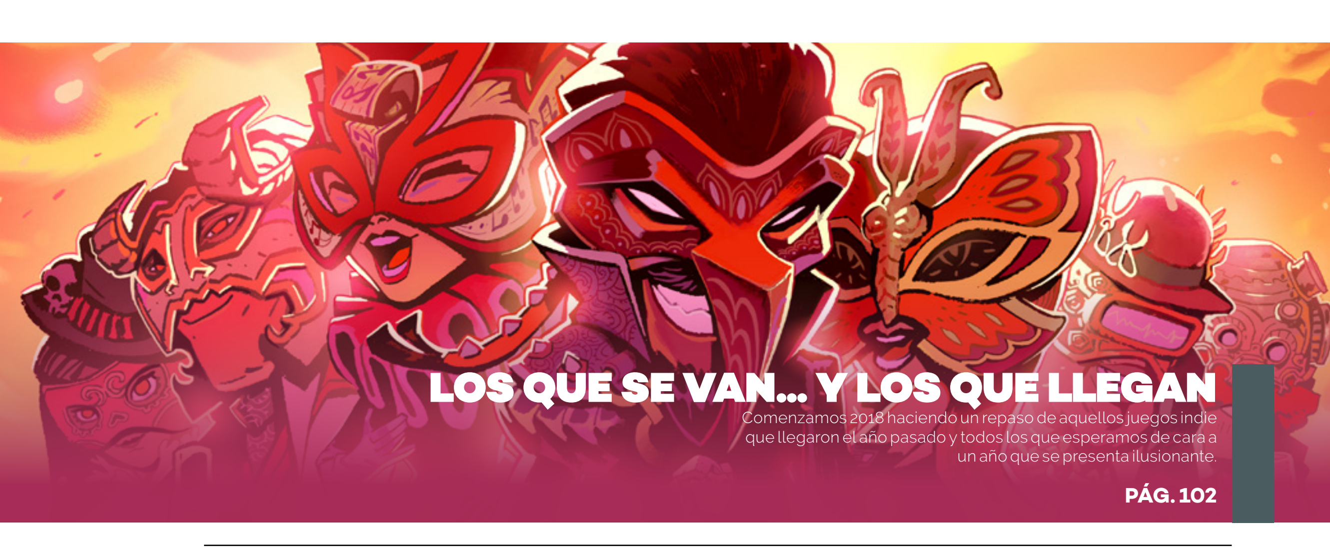
...

Joven estudiante de periodismo y redactor de primera, Carlos es un apasionado de la investigación y cuenta la leyenda que maneja muy bien su rifle.

Ramón Méndez
@Ramon_Mendez
REDACTOR

...

El Dragón de Vigo, poco se puede decir de Ramón que no se haya dicho ya. Escritor, traductor, redactor y compañero ejemplar.



LOS QUE SE VAN... Y LOS QUE LLEGAN

Comenzamos 2018 haciendo un repaso de aquellos juegos indie que llegaron el año pasado y todos los que esperamos de cara a un año que se presenta ilusionante.

PÁG. 102



E D I T O R I A L

De dónde venimos; a dónde vamos

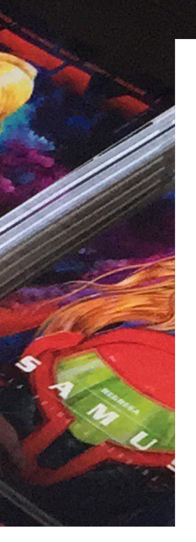
POR JUAN TEJERINA

Hay un consenso generalizado dentro de la propia industria que reconoce, sin tapujos, que 2017 ha sido **uno de los mejores años** que se recuerdan en la historia del videojuego. Y he de admitir que estoy de acuerdo con esta corriente de opinión. De todos los factores que se podrían debatir en torno a este hecho, la diferencia —a mi parecer— la ha marcado el renacer de Nintendo, aunque es innegable que el resto de compañías han puesto toda la carne en el asador, por lo que sería justo desmerecer el gran esfuerzo del tridente de la industria.

Sin embargo, quisiera aprovechar estas líneas para darte las gracias, porque con tu apoyo has conseguido que 2017 sea —también— **el año de esta casa**, y desearía compartir contigo y con el resto de lectores por qué el año que hemos cerrado juntos ha sido el mejor de nuestra historia, y no sólo eso: sino que 2018 **se presenta como un camino lleno de ilusiones** que queremos recorrer junto a ti ¿qué más podemos pedir?

Tanto si llevas con nosotros desde el inicio, como si acabas de incorporarte recientemente, me gustaría recordar con cariño un poco de nuestra historia. Rememorar tiempos pasados ayuda a comprender el presente y es bueno no perder la perspectiva del camino andado. En un inicio, GTM se lanzó en kioskos con 3 números que supusieron **un descalabro** tanto a nivel comercial, como moral y anímico. Herido de muerte, el proyecto quedó a la deriva cuando **todos lo daban por muerto**. Sin embargo, en el puente de mando quedaba —siempre al frente— mi compañero y amigo Jorge Serrano, que luchaba con ferocidad en contra de los envites del timón, negándose a dar por perdida la nave. Su espíritu de combate, su determinación y su voluntad acabaron por hacer mella en muchos de los *«insensatos»* que decidimos subirnos a la nave en plena tormenta. Su capacidad de liderazgo, contagiosa, **inyectó el gen de la lucha** en el ADN de todos los que hoy conformamos el núcleo de la revista.

Con una nueva tripulación en construcción, nos afanamos en «adaptarnos» a los tiempos que corrían. Dimos por sentado que *el papel estaba muerto* y centramos todos nuestros esfuerzos en construir un portal web que pudiese convertirse en aquello que todos los amantes del videojuego deseaban. Un portal independiente, libre de publicidad y de intereses subrepticios. **Y lo conseguimos.** A lo largo de dos años estuvimos



manteniendo un portal web que día a día ofrecía todo tipo de noticias, reportajes y análisis. Todas las mañanas a las 8 comenzábamos a reunirnos de manera virtual en nuestro chat. Debatíamos, disfrutábamos y compartíamos el esfuerzo conjunto de estar construyendo algo diferente. **Celebrábamos juntos cada récord** y trabajábamos para seguir creciendo. Y entre medias, se nos ocurrió la idea de **rescatar nuestra edición impresa** en un proyecto mucho menos ambicioso, que funcionaría a través de suscripción y apenas tendría treinta páginas porque el tiempo que le dedicábamos a la web no nos permitía dedicarle más a esta revista; cuya única pretensión era ver nuestro trabajo presente en algo tan romántico como el papel.

Sin embargo, llegamos a un punto en el que pusimos el freno y **nos paramos a pensar** en qué estábamos haciendo. En si lo que hacíamos tenía sentido, o nos habíamos dejado arrastrar por aquello que hacía el resto de portales. Y entonces **abrimos los ojos.**

La página web acumulaba visitas. Muchas visitas. Varios **cientos de miles de ellas** ¿pero de qué servía? Los datos nos hablaban de asuntos que no queríamos mirar de frente. Las noticias más leídas eran aquellas con más carga polémica. Los reportajes más sesudos apenas recibían reconocimiento. Los análisis más punteros interesaban más bien poco. Y nuestro público ¿quién era? ¿Por qué no comentaba? ¿Por qué no participaba? Nos dimos cuenta de la situación al instante: nos habíamos metido en la corriente del resto de portales. Habíamos entrado en la rueda de Google, que te posiciona **dependiendo de si publicas mucho o poco,** de si usas las palabras clave adecuadas, de si incentivas la polémica… pero no dependiendo de la calidad de tus artículos.



El éxito en internet no depende de tu calidad, sino de tu estrategia para rascar visitas que monetizar.

Pusimos freno, decidimos que este no era el camino que nos hacía felices, y reestructuramos nuestra organización para ofrecer **sólo noticias de verdadero calado**. Evitar las polémicas. Trabajar en mejores reportajes. Y el resultado no tardó en llegar: **perdimos un 90% del tráfico**. A Google no le interesaba nuestro nuevo enfoque y dejamos de aparecer en los resultados de búsqueda. A nuestro público tampoco le interesaba. Y ahí aprendimos que el perfil del lector de internet es muy diferente del nuestro. En internet mora un perfil de lector menos exigente, que consume información con más rapidez y que —en muchas ocasiones— se conforma con titulares. **No era nuestro público.**

Con todo el dolor de nuestro corazón y con los datos en la mano, decidimos **cerrar nuestro portal web**, negándonos a regresar a una dinámica tóxica con la que no comulgamos. Lejos de rendirnos, lo que hicimos fue centrar todos nuestros esfuerzos en aquello que sí nos hacía felices: **la revista**. Nuestro contenido no tenía cabida dentro de un público como el de internet, pero sí la tenía en el marco de un formato como el papel; donde los artículos **se disfrutan desde tu mejor asiento**, devorando cada página, viviendo la experiencia que conforma la edición editorial. Atesorando cada tomo en la estantería.

Esa era nuestra ilusión. Y decidimos enfocarnos por completo a hacerlo realidad. Con nuestra espantada de la toxicidad de la web pudimos reforzar la revista más que nunca. Los aumentos de páginas no tardaron en llegar —dentro del coste de producción— y cuando agotamos todos los márgenes de beneficio posible, hicimos una última consulta, **¿metemos más páginas sacrificando un poco de tamaño?** El apoyo por tu parte y por la del resto de socios fue abrumador, y dimos nuestro último gran salto: **aumentar a 130 páginas** la revista. Ya no podíamos aumentar páginas en el anterior formato sin salirnos del coste de la suscripción, con lo que **para poder crecer debíamos reducir el formato** un poquito. Y nos disteis el visto bueno. Confiasteis en nosotros. Y os lo agradecimos y seguiremos agradeciendo **haciendo esto que tienes entre tus manos**. Una revista de la que nos sentimos orgullosos y que se mantiene fiel a sus principios: una **prensa libre e independiente.**

Sé que me he dejado muchos detalles importantes en este pequeño resumen. A lo largo del camino de la revista fuimos incrementando, cada vez más, el valor de su contenido. En junio de 2016 entraba Mimi Pink, y comenzaban las series de láminas ilustradas. En enero de 2017 se unía Isa Fernández para dar a luz nuestra serie de portadas «*Golden Line*». En febrero de ese mismo año rediseñábamos toda la revista para dotar a cada sección de una identidad propia. Poco después comenzarían a llegar **los especiales ilustrados** de manera periódica. Y no tardarían en unirse más redactores e ilustradores de máximo nivel. Todos apostando por una publicación que crea firmemente en el talento de los jóvenes profesionales del país. Una cabecera consciente de que la situación laboral española es nefasta, y que **quiere servir como trampolín para aquellos talentos que la industria ignora**.

De cara a 2018 nuestra ambición sigue en aumento. Ahora que tenemos una revista de la que nos sentimos orgullosos, es momento de pensar en los compañeros que la hacen posible. Pronto —muy pronto— podremos presumir de poder pagar a nuestro equipo por cada artículo realizado. Tal vez no sea una suma que les permita vivir de esto, pero sí una cuantía que les reconozca su trabajo **al mismo nivel que lo reconocería cualquier cabecera de este país.** Con la diferencia de que ese dinero no llegará de intereses publicitarios: sino **de ti.** De tu reconocimiento. Y eso, para un profesional del sector, no tiene precio. Saber que tus lectores están ahí nos hace libres, y ese es nuestro **mayor orgullo**. Hemos conseguido construir una revista que se deba única y exclusivamente a sus lectores. Y a lo largo del camino lo único que hemos necesitado —y necesitaremos— es **a ti**. La prensa libre es posible, **tú lo has demostrado**. Tú lo has hecho posible. Así que permíteme aprovechar este editorial para darte las **gracias por haber hecho historia**. Por haberle demostrado al mundo que lo imposible no lo es tanto cuando no falta la pasión.

Este año que comienza trabajaremos por hacer de la industria **un lugar más digno para los profesionales que la conforman**. Y queremos darte las gracias porque sin ti, nada sería posible.

ANÁLISIS

DEAD RISING 4

FRANK'S BIG PACKAGE

POR ÁLEX G. RODRÍGUEZ

PLAYSTATION 4

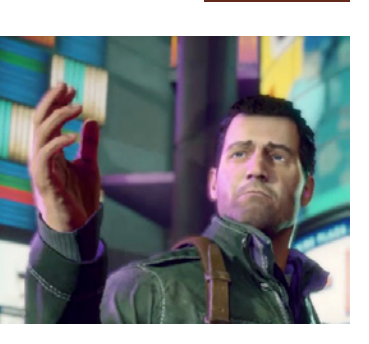
Tras un año en exclusiva para Xbox One y PC, la cuarta entrega de una de las franquicias más populares del género zombie aterriza en la actual máquina de Sony; lo hace además **devolviendo el papel de protagonista a uno de sus personajes más carismáticos**: el *«reportero de guerra»* **Frank West**.

Recordemos que su debut fue en el primer *Dead Rising*; título lanzado hace más de 10 años en Xbox 360 y cuya innovadora propuesta no dejó indiferente a ningún jugador. Bien es cierto que el concepto en sí sobre el que giraba dicha entrega no era en absoluto original y, de la misma manera que *Alone in the Dark* sirvió de inspiración para *Resident Evil*, *Dead Rising* se imbuyó completamente de *El Amanecer de los Muertos* del director *George A. Romero*, quien pese a no ser el primero en hacer películas sobre no muertos, se le podría considerar uno de sus mayores exponentes. En la cinta nombrada anteriormente, un pequeño grupo de supervivientes termina refugiándose de los muertos vivientes en un centro comercial, teniendo que lidiar con ellos, con la infección e, incluso, con otros humanos. Sabiendo esto, no resulta extraño que hubiera quien **se cuestionara si el videojuego no era más que un plagio de la película,** adaptado a la época actual y a los términos jugables necesarios para que funcionase. Y, sin entrar en debate, aún teniendo en cuenta que las coincidencias están ahí, cada historia tiene su enfoque.

¿Por qué os cuento esto?, os preguntaréis. Sencillo: **Capcom nos traslada una vez más a Willamette,** región en la que sucedieron los eventos de la primera entrega. Además, como era de esperar, esa no será la única similitud: **nuestra aventura transcurrirá en el Willamette Memorial Megaplex , un nuevo centro comercial** cuya inauguración estaba prevista para el viernes negro, día en que comenzó la infección. Irónico, ¿verdad?

DE VUELTA A WILLAMETTE

UN VIERNES NEGRO INOLVIDABLE



I've covered wars, you know

—

Frank West vuelve al pie del cañón, cámara en mano, para ofrecernos algunos de los momentos más bizarros —en el sentido anglosajón de la palabra—, sangrientos y divertidos del mundo de los videojuegos.

Frank West vuelve a casa por Navidad como quien dice; pero en esta ocasión viene armado con su *«gran paquete»*. ***Dead Rising 4: Frank's Big Package*** **es la versión definitiva del título** lanzado para Xbox One, pero **incluyendo en ella todo el contenido descargable publicado hasta la fecha, así como el novedoso modo *Capcom Heroes***. No obstante, antes de ponernos a hablar de cada uno de los DLCs, toca centrarse en el título base en cuestión.

La verdad es que mentiría si ocultara **la ilusión inicial** que me produjo comenzar una nueva aventura con el reportero más torpe e hilariante de Capcom en su búsqueda por conseguir una nueva primicia. De hecho, tampoco me pareció un aspecto negativo que la acción —o parte de ella— volviera a centrarse en un centro comercial. Si **en su día funcionó prácticamente a la perfección**, ¿por qué iba a ser distinto en esta ocasión? Lamentablmente estaba un poco equivocado: tras más de 35 horas recorriendo los distintos puntos de Willamette y alrededor de 50.000 zombies desmenbrados a mis espaldas, todo lo que puedo decir es que **este retorno tiene un toque agridulce**.

El punto de partida en esta historia no corre a manos del propio Frank, sino de una de sus alumnas más aventajadas: **Vick Chu**. Esta, tras engañarle con un falso plan que incluia partidas de minigolf, le conduce hasta una base militar en donde supuestamente se están realizando experimentos con humanos. Evidentemente, dichos experimentos tienen que ver con el parásito zombie. Tras una breve discusión entre ambos debido a los distintos puntos de vista sobre cómo enfocar el caso, terminan siendo descubiertos y sin otra alternativa más que huir. Frank, haciendo gala de su buena suerte, queda atrás, abandonado por su alumna y pasando de ser un *Don Nadie* a un *Don Nadie en busca y captura*. Finalmente, y para no entrar en más detalles argumentales, los siguientes acontecimientos hacen que **nuestro reportero no tenga más opción que volver a Willamette e investigar la nueva epidemia zombie que está teniendo lugar allí.**

Después de la pequeña introducción, y una vez comencemos la masacre, descubriremos que **esa libertad tan característica sigue ahí**, pudiendo utilizar gran parte de los utensilios y materiales repartidos por todo el escenario para atacar y defendernos. Eso sí, con algún matiz, ya que algunos de ellos no podrán cogerse a nuestro antojo. Asimismo, tendremos total independencia para focalizar nuestros esfuerzos en la misión principal —cuya ubicación estará indicada en el mapa— o perdernos por las distintas tiendas, recogiendo recursos o probándonos distintas prendas, a cada cual más ridícula, haciendo así aún más humillante la apariencia de nuestro personaje durante sus indagaciones.



La diversión sin más pretensiones está asegurada.

Tened en cuenta que, aún siendo un punto negativo para unos y positivo para otros, **no habrá una cuenta atrás que nos obligue a priorizar en la resolución de cada caso**, eliminando así por completo el factor tensión de la ecuación, pero dando pie a explorar cada rincón a conciencia.



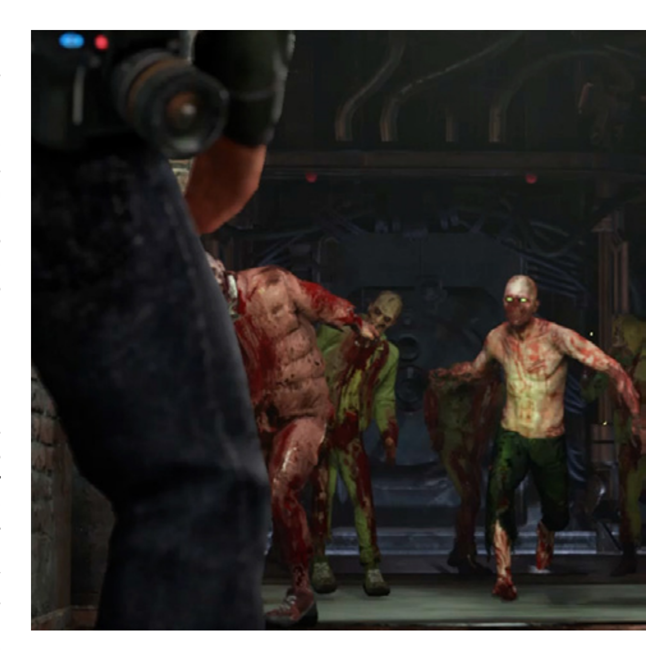
Exotraje de Combate

Esta nueva armadura mecánica nos proporcionará una gran ventaja a la hora de pelear. Además, si la combinamos con el objeto adecuado se convertirá, literalmente, en un arma de destrucción masiva frente a las hordas de muertos vivientes.

Para defendernos en nuestra búsqueda de pistas, como ya nombré unas líneas atrás, contaremos con un arsenal variado. Dicho arsenal puede dividirse en tres clases: **armas de cuerpo a cuerpo, de fuego y arrojadizas**. Sin embargo, lo realmente interesante es **encontrar los diferentes planos de fabricación** que hay repartidos por el mapa y, a su vez, obtener los recursos correspondientes a cada uno para **construir armas o vehículos personalizados cuyo poder de devastación es brutal**. Algo muy importante si tenemos en cuenta la gran cantidad de zombies que se cruzarán en nuestro camino. No obstante, no serán nuestra única amenaza: los zombies recientes, cuyas capacidades motoras siguen intactas y pueden correr, los supervivientes civiles y los soldados, entre otros, también supondrán un peligro. Lo bueno es que **cada vez que logremos desparramar las vísceras de un enemigo por el suelo conseguiremos puntos de experiencia** con los que subir de nivel y adquirir una serie de habilidades. Estas se dividirán en *pelea*, *fortaleza*, *disparos* y *supervivencia*, otorgando a Frank ventajas en sus estadísticas de cara a nuevos retos y adversarios.

En cuanto a jefes finales se refiere, **los psicópatas a los que nos acostumbramos en anteriores entregas ya no estarán presentes**; en su lugar lidiaremos con los **maniáticos**: oponentes un tanto genéricos que **no suponen un verdadero riesgo, cuyo peso en la historia es nulo y no ofrecen un gran recompensa**. Básicamente, han quedado relegados al mismo nivel que cualquiera de las otras misiones secundarias disponibles a lo largo y ancho de todo Willamette. Por desgracia, **estas tareas no cuentan con mucha variedad** y se podrían resumir en: elimina a X grupo de militares y roba sus recursos, destruye Y puesto de los enemigos o salva a Z superviviente. De hecho, las más interesantes de llevar a cabo son las de salvar a otros humanos; pese a todo, y al igual que ocurre con los maniáticos, estos no tendrán peso alguno y tan sólo **servirán para mejorar el nivel de los refugios seguros y ampliar el catálogo de objetos en venta** por parte de los habitantes que se encuentran en ellos. De hecho, una vez tuve todos al máximo rango me olvidé de salvar a nadie más. No aportan nada y **ni siquiera consiguen hacerte experimentar la sensación de estar logrando algo bueno**. Son impersonales, génericos, y en determinado punto, prescindibles. Pero no todo es tan malo como parece: para quienes les guste la exploración y no centrarse exclusivamente en la misión principal o en las monótonas secundarias, la región de **Willamette esconde gran número de objetos coleccionables:** desde pintadas zombie que debemos fotografiar, pasando por podcast apocalípticos, mensajes a móviles o páginas de periódico con información extra sobre la historia presente y pasada de este peculiar territorio; además, al localizarlos nos premiarán con buena cantidad de puntos y dinero.

> *Buenas ideas, pero no muy bien ejecutadas.*



A la hora de calificar la trama, **nos encontramos ante un título cuya historia encaja perfectamente con lo que el tipo de juego ofrece**, sin tratar de ser un referente en su guion pero que, aún así, nos regala alguna que otra sorpresa en nuestro periplo periodístico**.**

Llegados a este punto, no hay que olvidarse del **multijugador**, una experiencia en cooperativo independiente de la campaña de Frank. En este modo podremos juntarnos hasta **4 supervivientes para completar distintos casos** con sus respectivos objetivos ubicados por todo el centro comercial. **Cada personaje cuenta con un aspecto y habilidades únicas** divididas en las siguientes clases: *armas de fuego*, *cuerpo a cuerpo*, *curación* y *granadas*. Como apunte, no debeáis temer a la hora de elegir una u otra en vuestras partidas, ya que la experiencia obtenida se comparte entre todas ellas y, al igual que en la campaña, nos permitirá mejorar a nuestros personajes con cada subida de nivel. **Esta vertiente *online* nos hará disfrutar unas horas extra de diversión junto a nuestros amigos**.

En resumidas cuentas: sí, la campaña principal de *Dead Rising 4* **ha desaprovechado buenas ideas, ejecutado a medias —o mal— otras tantas** y, por extraño que pueda parecer, pese a todo **sigue siendo capaz de enganchar frente al televisor y divertir con el estilo tan característico de esta saga.**

Habiendo analizado los detalles más importantes del juego base, es buen momento para centrarnos en el contenido descargable. Si tuviera que destacar uno de los DLCs incluídos en esta versión por encima de los demás, ese sería, sin duda, ***Frank Rising***. En esta aventura, nuestro carismático reportero se ha transformado en un zombie. Pero no en un no-muerto cualquiera, sino en uno que es plenamente consciente de su situación y tendrá que buscar la cura cueste lo que cueste. A diferencia de la trama principal, **esta expansión contará con un tiempo límite para ser terminada,** añadiendo tensión al asunto mientras una cuenta atrás nos recuerda constantemente que no nos sobra el tiempo para completar nuestros objetivos y alcanzar la salvación. Además, y siendo un acierto total, **las mecánicas jugables variarán casi al completo**: Frank no podrá utilizar ningún tipo de arma cuerpo a cuerpo más allá de sus manos o sus propios vómitos tóxicos; de igual manera, los alimentos o las bebidas dejarán de ser útiles a la hora de recobrar su salud, por lo que nos veremos obligados a devorar, literalmente, a todos los enemigos que podamos —ya sean humanos o zombies— con el fin de recuperar nuestra barra de vida. Igual que en la campaña principal y el multijugador, ***Frank Zombie*** **podrá mejorar y conseguir nuevas habilidades** si encontramos los ítems adecuados o superamos una serie de requisitos en las pruebas que hay distribuidas por el mapa. Sin lugar a discusión, **la experiencia con *Frank Rising* ha sido extremadamente satisfactoria**. Condensa en menos de 3 horas grandes dosis de diversión y sensaciones capaces de competir con lo que nos ofrecen en la campaña individual.



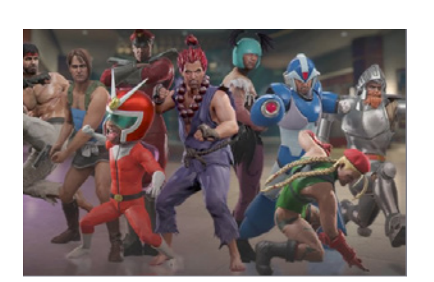
El siguiente modo extra a nombrar será ***Capcom Heroes***: una alocada visión de la campaña, aunque con un sistema de progreso independiente a ella, en el que **nuestras únicas armas serán las habilidades proporcionadas por los diferentes trajes de personajes de Capcom** que hayamos desbloqueado. Para ello, será necesario localizar un número concreto de estrellas coleccionables en las distintas zonas de Willamette. Y hablando de coleccionables, este modo contará con los suyos propios, destacando entre todos los pósters de sagas míticas de la compañía nipona que, una vez fotografiados, nos darán una pequeña descripción del título que luzca en ellos. Un gesto que apunta directamente al corazoncito lleno de nostalgia de aquellos jugadores con más tiempo en el mundillo al ser o bien sagas abandonadas o juegos que es bastante complicado disfrutar a día de hoy. Volviendo al tema de los trajes, estos contarán con movimientos ocultos que, al igual que en *Frank Rising*, conseguiremos a base de completar una serie de pruebas con éxito. De primeras parece un contenido interesante. mas se queda en anecdóctico: la historia original no se ve alterada en absoluto, obligándonos a recorrer las mismas estancias que ya hemos visitado y completar los niveles que ya hemos vivido, **siendo los trajes y sus habilidades el único aliciente**. Para finalizar, también tendremos opción de disfrutar del modo *Super Ultra Dead Rising 4 Mini Golf,* un minijuego que, como su nombre indica, serán partidas de minigolf con el toque personal de *Dead Rising*. Añadido que, bajo mi punto de vista, **es prescindible**. Como último apunte, también hay un par de paquetes menores con contenidos temáticos en forma de armas, vehículos y atuendos.

Cerrando el análisis, me veo obligado a admitir que ***Dead Rising 4: Frank's Big Package*** **es un juego de acción y zombies muy diverto**, que pese a sus errores y mútiples ideas no llevadas a cabo todo lo bien que deberían, es capaz de ofrecer horas y horas de entretenimiento.

Frank Rising



El señor West ha dejado de lado la fotografía para dedicarse al apasionante mundo de la gastronomía de ultratumba en una de las propuestas más originales del título en sí.



Capcom Heroes

—

Sean cuales sean tus preferencias respecto a las distintas sagas de Capcom, encontrarás al personaje adecuado con el que eliminar a los no muertos... ¡Asegurado!









ANÁLISIS

ŌKAMI HD

POR ISRAEL MALLÉN

PLAYSTATION 4 · XBOX ONE

La crítica de una remasterización es **uno de los retos más complejos** que debo afrontar como periodista de videojuegos. Son títulos muy particulares, por lo que el baremo para analizarlos no es el mismo que, por ejemplo, puedo usar para el lanzamiento de una nueva IP. Los *remasters* responden a las lógicas comerciales de la nostalgia; son el paradigma del *fanservice*. Surgen en un mercado que ensalza *Stranger Things* por sus referencias a los años 80 o que aplauden los films de *Los Guardianes de la Galaxia* por sus canciones añejas.

Siempre pensé que la principal motivación de una compañía para lanzar una remasterización es permitir que los nuevos usuarios gocen de obras antaño imprescindibles. **Pero pequé de *naif***. El *remaster* sirve, sobre todo, para contentar al retrotalibán de turno y que este pueda proclamar que «ya no se hacen juegos así».

Sin embargo, comprender las motivaciones que justifican su creación dista mucho de entender cómo hay que analizar una remasterización. **Hay mil y un criterios**. Varios compañeros optan por recapitular lo que significó el juego original para su tiempo. Otros prefieren valorar en qué medida es necesario rescatar una obra de una generación pretérita. Mientras tanto, yo carezco de criterio estandarizado; estoy en tierra de nadie.

Por eso considero todo un reto afrontar el análisis de *Ōkami HD*. La versión de 2006, que cerró el glorioso ciclo de PlayStation 2, se hizo un hueco más que merecido entre los títulos más destacados de su época. Ahora, más de una década después de su debut y tras pasar por Wii, PlayStation 3 e incluso contar con una suerte de secuela en Nintendo DS, *Ōkami* llega en alta definición a PlayStation 4 y Xbox One. Te invito a acompañarme en las siguientes páginas para **redescubrir esta obra a través de su *remaster***.





La leyenda de Shiranui

—

Hace 100 años, el demonio Orochi aterraba a la aldea Kamiki. Para contentarle, sus habitantes le ofrecían un sacrificio humano. Cuando le tocó a la doncella Nami, su amado Nagi decidió batirse con Orochi. Todo parecía perdido, pero, con la ayuda del lobo Shiranui, consiguió vencer al malvado demonio.

RUGE, AMATERASU

EL REGRESO DE LA LOBA

Me gusta pensar que las remasterizaciones tienen **un papel formativo clave** para el jugador con menos bagaje. No es su motivación principal, como he comentado hace tan solo unas líneas, pero sí es uno de los efectos colaterales de jugar a títulos de esta índole. *Ōkami* fue un éxito entre la crítica y el público, llegando a alzarse como el GOTY de medios como *IGN*. Empero, la obra dirigida por Hideki Kamiya debutó en 2006 y, por masivo que fuera el parqué de consolas del que gozaba PlayStation 2, habrá quien todavía no lo haya catado.

Para todos ellos, así como para los que no adquirieron las versiones de Wii y PS3, ***Ōkami HD* constituye una oportunidad excelente**. El jugador asume el papel de Amaterasu, una diosa que hace las veces de reencarnación de Shiranui. Este último, un valeroso lobo, salvó al país de Nippon de la amenaza de Orochi, un malévolo reptil de ocho cabezas. Un siglo después, Orochi ha regresado para imponer su reinado de oscuridad, por lo que Sakuya, hada de los bosques y guardián de la aldea Kamiki, resucita a Amaterasu en pos de restablecer la paz en Nippon. *Ōkami* sigue **la incombustible premisa de la confrontación entre el bien y el mal**, aunque su verdadera inspiración no está en el viaje del héroe propuesto por Joseph Campbell.

Bajo la dirección de Hideki Kamiya, padre de *Bayonetta*, *Ōkami* es una reimaginación de la propuesta de *The Legend of Zelda*. Lo es por sus mazmorras, cuyos puzles hay que resolver para obtener una serie de poderes que nos permitan progresar en la aventura. También por sus personajes, repletos de carisma y con claros guiños a la saga de Shigeru Miyamoto, como un cartero con complejo de velocista.

Lo mejor es que ***Ōkami* no se conforma con ser un *Zelda* de marca blanca** y trasciende de la referencia para convertirse en un título valioso *per se*. Los primerizos hallarán una diégesis fascinante y mágica, amén de una jugabilidad y un diseño de escenarios que ha envejecido envidiablemente. En ese sentido, *Ōkami HD* es indispensable para los fans de los *Zelda-like* que no lo hubieran probado hasta ahora.



POR ISRAEL MALLÉN

Tras **uno de los inicios más lentos** que recuerdo a los mandos de un videojuego —pueden pasar más de 20 minutos leyendo diálogos—, *Ōkami* es un título muy fluido. Su diseño de niveles, eminentemente lineal pero casi un *sandbox* para su época, logra que la exploración sea directa. Además, no abundan las tareas de relleno, por lo que todo progreso es significativo. Acompañados por Issun, es un placer recorrer sus escenarios merced a **un estilo visual único** y repleto de personalidad. Pero más allá de la belleza artística, Amaterasu se mueve rápido y el control es plenamente satisfactorio. Así, cruzar las llanuras que aguardan a las afueras de Kamiki es un gozo en sí mismo. Cada rincón está repleto de vida; *Ōkami* brinda un gran número de actividades más allá de la aventura principal. Todavía me sorprende lo enorme que podía ser un juego de hace una década. La dimensión de los niveles es uno de los rasgos que mejor demuestran que *Ōkami* es un título atrevido en muchas facetas. Su bravura se demuestra con su mecánica principal: **el uso del Pincel Celestial**. Esta herramienta pictórica permite la intervención divina del pincel de Amaterasu, con el que la deidad puede alterar el mundo real. Mediante una serie de códigos en forma de trazo de tinta, Amaterasu puede forzar la salida del sol incluso en la más absoluta penumbra, hacer que florezca el árbol más marchito o finiquitar a un enemigo con un tajo limpio. Así, el astro rey o los pétalos de las flores sustituyen a las clásicas palancas e interruptores que abundan en juegos como *The Legend of Zelda*.

Es, en suma, **una forma mucho más orgánica de interactuar con el entorno** y accionar los mecanismos que posibilitan el avance por las mazmorras. Asimismo, esta mecánica es un ejemplo de coherencia ludonarrativa. Amaterasu es una deidad y tiene un poder a la altura de su condición. Al utilizar el pincel, la loba detiene el tiempo para trazar una línea de tinta dónde y cómo ella considere oportuno. Esta mecánica incide en la omnisciencia de la diosa, que trasciende su cuerpo y el escenario al usarlo.

Sé que «*because magic*» no es un argumento especialmente sólido, pero en *Ōkami*, por lo menos, casa con la diégesis que plantea. Esta es una lógica jugable inteligente y versátil, pues sirve tanto para la resolución de puzles como durante los combates. Pero como he mencionado anteriormente, también es **una mecánica valiente en tanto que innovadora**. Ningún otro ARPG, ni tan siquiera *Zelda*, había sido capaz de repensar los interruptores y demás mecanismos de desbloqueo. Hideki Kamiya y su equipo quiso aportar algo al género en pro de una mayor inmersión. Valoro mucho el esfuerzo, por lo que aprecio a aquellos creadores que aspiran a dar un paso más, aunque sea mediante matices. Y es que *Ōkami* es una obra cimentada sobre los pequeños detalles que, al contemplarla con cierta perspectiva, es **capaz de replantear el género**. Kamiya quiso agilizar los RPG de acción y reducir su densidad sin que eso afectara a su calidad lúdica. Aunque el precio a pagar sea que las mazmorras de *Ōkami* son harto lineales, la experiencia en el juego de Capcom es mucho más directa. En ese sentido, este título sigue la senda de juegos de *The Legend of Zelda* como *Wind Waker*, con un planteamiento más lineal en lugar de sobreexplotar el *backtracking*. Así, el objetivo al adentrarse en un territorio está claro desde el principio y alcanzarlo pasa por seguir **una secuencia de desafíos breves** y, en su mayoría, muy asequibles. No es, ni pretende ser, un juego difícil.

El orden, como ocurre con la saga de Miyamoto, es casi siempre el mismo. Primero, Amaterasu entra en la mazmorra de turno con una serie de poderes previamente adquiridos. En dicho territorio, la diosa supera obstáculos con ellos hasta que encuentra una zona a la que no puede acceder. Empero, en un punto de la fase aparece un objeto que soluciona los problemas de la loba y permite que esta progrese hasta el desafío final y la consecuente recompensa. *Ōkami* es **un juego de microrretos**, que deleita al jugador con canapés jugables en vez de abrumarlo con un diseño de niveles excesivamente complejo.



El arte de Ōkami

—

Ōkami HD sirve para recordar que hay videojuegos más allá del hiperrealismo. Su estilo visual es único, de los más bonitos que he visto a los mandos.

DIRECTOR

HIDEKI KAMIYA

...

Director de *Ōkami* y encargado de la historia del juego. El archiconocido creador japonés ha comandado obras de gran nivel como *Bayonetta* o *Devil May Cry*. Su siguiente gran proyecto era *Scalebound*, pero fue cancelado por Microsoft.

—

"Con Ōkami quise crear un juego con la belleza natural del Japón rural"

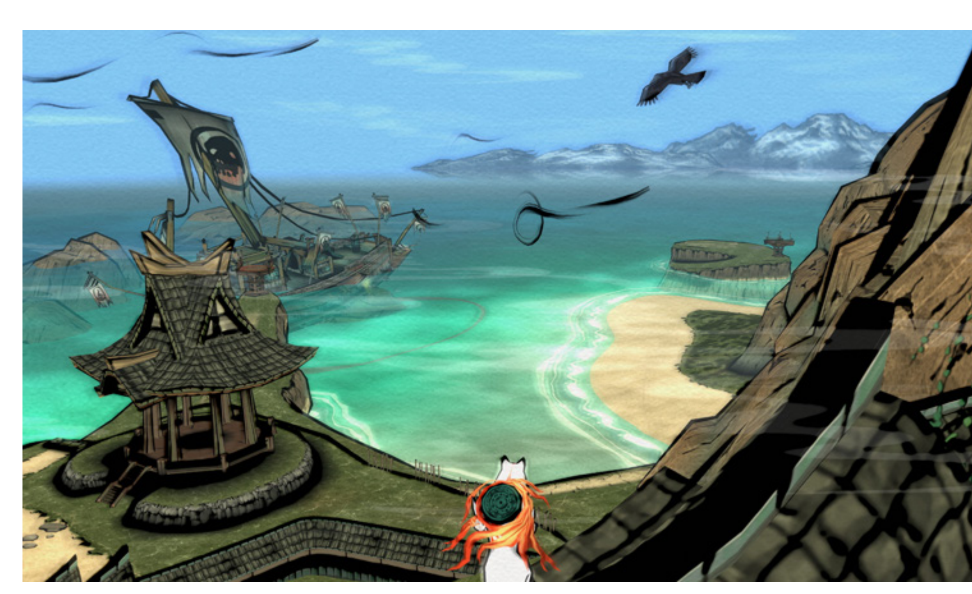
—

En 2006, Kamiya fundó PlatinumGames junto a miembros del disuelto Clover Studio. Tras más de una década como estudio, PlatinumGames ha afrontado proyectos de gran envergadura, como NieR: Automata.

Una obra de culto

—

La crítica vio en *Ōkami* un clásico básico instantáneo. Aunque no vendió como merece hasta su versión para Wii, el título dirigido por Hideki Kamiya es ahora uno de los títulos más aclamados por la industria.







Ōkami HD también es útil **para comprender a Hideki Kamiya**. Ahora que ya ha pasado una década y habiendo gozado de clásicos básicos como *Bayonetta*, soy capaz de apreciar el sello del autor japonés, que empezó a plasmar en el título de PlayStation 2. Para mí, donde mejor se aprecian esos rasgos creativos es en los trepidantes combates.

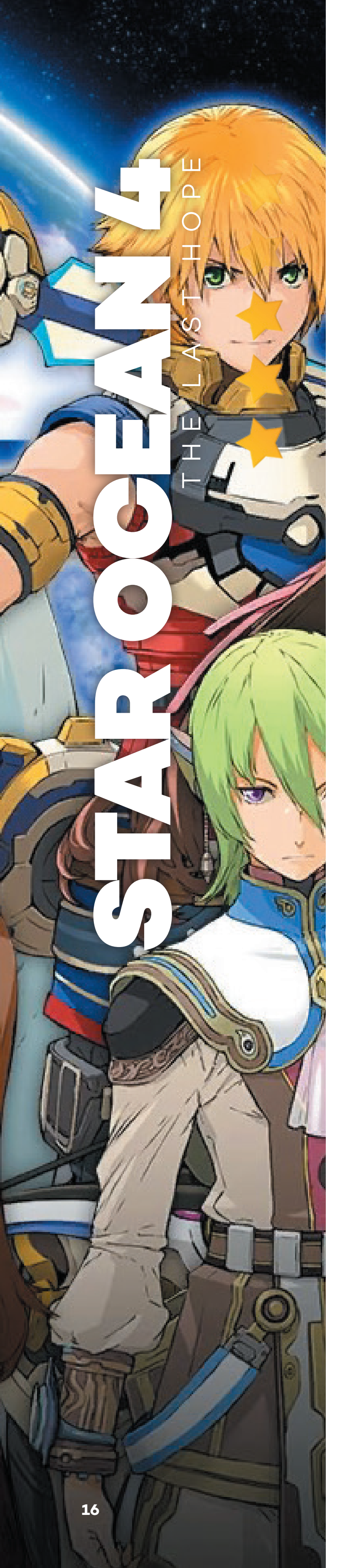
Las lides de *Ōkami* son auténtico Kamiya; **puro *hack 'n slash***. Amaterasu, como la bruja más famosa del medio, aniquila a sus enemigos con combos eternos y frenéticos. Desde fuera, los movimientos de la diosa parecen tan espectaculares como confusos. A los mandos, encadenar varios golpes seguidos e intercalar los placajes con tajos del Pincel Celestial es **un placer adictivo**. Hideki Kamiya goza de una gran virtud: sus obras admiten tanto el machacabotonismo tenaz como la estrategia meditada. Quizá el combate de *Ōkami* no sea tan profundo como el de *Bayonetta*, pero es fácil apreciar ciertas bases en el título cuya remasterización aquí se analiza. No sería justo concluir esta crítica sin mencionar el estilo visual de *Ōkami*, tan atractivo como inusual en su día. Sus creadores arriesgaron en pos de diferenciarse y calar en el recuerdo del usuario, valentía que me congratula. En un tiempo en el que el marrón empezaba a dominar la industria, *Ōkami* constituyó **una oda necesaria al color**. Y su historia, heredera de la mejor mitología japonesa, es un cuento que jamás me cansaré de escuchar. Hace diez años, el título de Capcom fue una pincelada de luz en una industria cada vez más apagada.

Pero podría haber hablado de todas estas virtudes hace una década. *Ōkami HD* es una remasterización básica, **sin ningún aliciente para quien ya haya encarnado a Amaterasu**. El *remaster*, por definición, es una perversión de la retrocompatibilidad. Por eso, considero que al redactar una crítica sobre una remasterización hay que valorar cuán necesario es recuperar un título, pero también hasta qué punto enriquece la experiencia previa. *Ōkami* merece ser recordado, sin duda, pero su versión en HD no es más que un paupérrimo port. **Un trazo sin tinta sobre una pintura que ya era perfecta**.

Un remaster básico

—

Ōkami HD no añade más que la alta definición a una obra que, para mí, no la necesita. Aunque por 19,99 euros merece la pena descubrir la leyenda de Kamiki, hay pocos alicientes para los que ya hayan jugado a *Ōkami* antes.




PLAYSTATION 4 · PC

UN REGRESO INESPERADO

ROL JAPONÉS A LA ANTIGUA USANZA

POR ROBE PINEDA

En los tiempos que corren, **las remasterizaciones están a la orden del día** y buena prueba de ello es la ingente cantidad de regresos de los que hemos podido disfrutar este año. *Dragon's Dogma: Dark Arisen, Okami HD, Crash Bandicoot: N'Sane Trilogy*... Son muchos los títulos nacidos de generaciones pasadas que se han dado cita en este 2017 que tantos grandes títulos nos ha dejado. Square Enix no ha querido perderse la fiesta y nos ofrece la posibilidad de volver a disfrutar de uno de los pocos JRPG clásicos que vimos durante la pasada generación: *Star Ocean 4: The Last Hope*.

El juego de rol japonés desarrollado por **Tri-Ace** debutó en Xbox 360 allá por febrero de 2009 —en Occidente tuvimos que esperar unos meses— y posteriormente hizo lo propio en PlayStation 3, consola en la que desembarcó con las novedades de la versión *International*. En esta ocasión, el título del juego se ve acompañado del sobrenombre *4K & Full HD Remaster*, y es que estamos ante una remasterización que, pese a no tratarse de algo especialmente elaborado, sienta bastante bien a la aventura protagonizada por **Edge Maverick, el intrépido personaje que nos toca encarnar**.

Corre el año 2064, la III Guerra Mundial se ha culminado y nuestro planeta ha quedado reducido a cenizas. Lamentablemente, el pacto de no agresión firmado por los protagonistas de dicha guerra llegó demasiado tarde. Tanto que los escasos supervivientes han tenido que ocultarse en complejos subterráneos con la única intención de subsistir y buscar el modo de perpetuar la existencia de la raza humana. Al igual que sucede en numerosas obras de ciencia ficción que nos plantean la posibilidad de que la vida en la Tierra tenga sus horas contadas, la vía de escape más recurrente de las naciones que conforman el gobierno proponen **viajar al espacio en busca de un nuevo hogar** que goce de los recursos necesarios para llevar una vida normal.


Star Ocean cuenta con más de 20 años de historia.

Tras esta breve —pero intensa— puesta en escena, el juego nos cuenta que varias décadas más tarde, las Nuevas Naciones Unidas están preparadas para explorar nuevos mundos en busca de vida. Es aquí donde entra en escena nuestro protagonista: Edge, capitán de la nave SRF-003 Calnus. Después de un tutorial, nos lanzamos a explorar la galaxia con la intención de cumplir con nuestra misión... hasta que ciertos acontecimientos nos llevan a naufragar en un planeta desconocido. Nos encontramos en un lugar bastante bello, de carácter exótico y plagado de vida... aunque no es precisamente el tipo de **contacto con otras especies** que alguien querría vivir.



El gran temor de todo ser humano

—

La III Guerra Mundial ha sucedido, dejándonos un planeta Tierra completamente desolado. ¿Será el fin de la raza humana?

Aunque la trama argumental comienza con mucha fuerza, no hay que olvidar uno de los problemas que siempre salían a la palestra en cuanto *Star Ocean 4* era sometido a juicio, porque no era otra cosa que, precisamente, su historia. **La premisa resulta muy atractiva, pero tanto el desarrollo de sus protagonistas como el ritmo de la narrativa terminan dando lugar a un apartado argumental que peca de insípido**. Como curiosidad, el juego de Tri-Ace cuenta con el dudoso honor de presentarnos a uno de los personajes más criticados que hemos visto jamás en la historia del género. Cuando tengáis el placer de conocerle, ya sacaréis vuestras propias conclusiones...

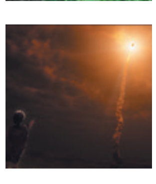
Si nos centramos en las posibilidades que el juego pone a nuestra disposición, lo cierto es que estamos ante **un JRPG de lo más tradicional**, en el que prácticamente todas sus mecánicas funcionan bastante bien. Exploramos varios planetas mientras nos enfrentamos a una cantidad ingente de enemigos, cumplimos diversas misiones secundarias y buscamos algún que otro secreto. Pese a sus defectos, la cuarta entrega de una de las sagas más longevas de la historia del género cuenta con virtudes suficiente para considerarse un buen juego de rol y acción.

Como no podía ser de otro modo, **uno de los grandes atractivos reside en el sistema de combate**. Sencillo, desafiante y muy adictivo, todos los ingredientes que todo buen exponente del género debe reunir para conseguir que nos enganchemos a las batallas y siempre tengamos ganas de matar, matar y volver a matar. El sistema se antoja similar al que tantas veces hemos visto en la franquicia *Tales of*, una fórmula a la que tenemos que sumar el uso de fintas, un movimiento de evasión que resulta trascendental para salir airosos de las embestidas enemigas y tener la posibilidad de acertar un buen golpe.

La curva de aprendizaje resulta muy acertada y, personalmente, da lugar **a uno de los aspectos que más me gusta ver en un JRPG: el equilibrio**. Explorar mientras hacemos frente a todo tipo de criaturas suele ponernos en problemas, pero, si queremos desafiar a las bestias más poderosas, así como abordar las mazmorras opcionales, debemos dar lo mejor de nosotros mismos salvo que no nos importe morder el polvo en cuestión de segundos. *The Last Hope* no es perfecto, pero cuenta con un sistema de combate que no tiene nada que envidiar al de los más grandes. **Directo, intenso y muy divertido**.

En cuanto al desarrollo jugable de la aventura, es fácil encontrar tantas luces como sombras. Todos aquellos que disfrutaron del título original recordarán esas largas secciones en las que no era nada raro **pasar un par de horas sin encontrar un mísero punto de guardado**, algo que tendía a jugarnos una mala pasada si por un casual sucumbíamos en combate. No habría estado nada mal replantearse dicho elemento e introducir algún que otro autoguardado entre secciones, de forma similar al sistema que la propia Square Enix decidió implementar en *Final Fantasy XII: The Zodiac Age*, la remasterización de la siempre polémica duodécima entrega de su saga estrella.





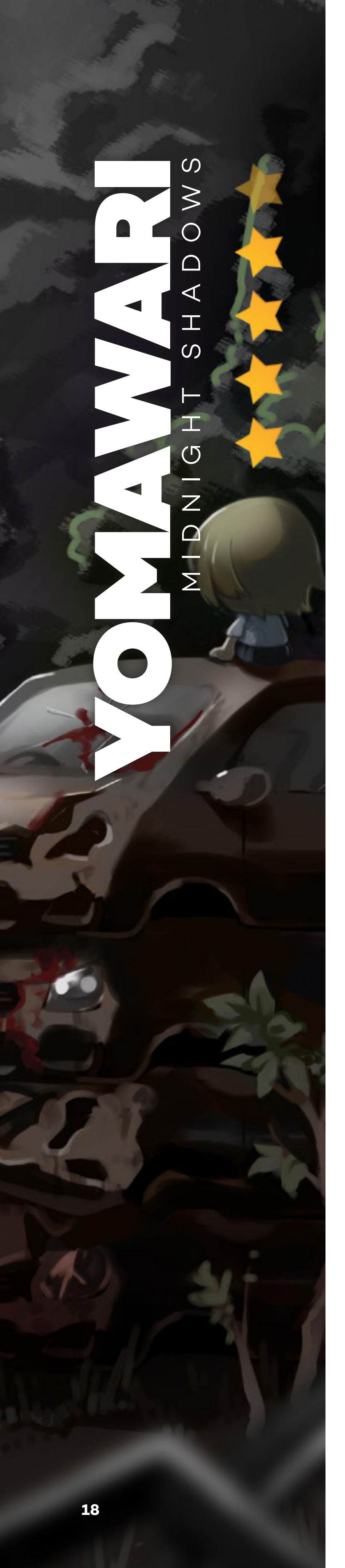


Por lo demás, el resto de elementos que podemos encontrar no dista mucho de cualquier otra alternativa recomendable: misiones secundarias poco inspiradas, contenido secundario que requiere un buen puñado de horas de *farmeo* para poder ser aprovechado, muchos NPC con los que hablar para conocer detalles sobre los diversos planetas que visitamos... ***Star Ocean 4*** **es previsible, y eso no tiene por qué ser algo negativo.** Las mecánicas funcionan, independientemente de que el conjunto termine viéndose lastrado por los problemas ya comentados, principalmente en lo que al desarrollo de la historia —y sus personajes— se refiere.

¿Recomendaría su compra? Depende. Si no tuvisteis la oportunidad de poneros a los mandos del juego original de 2009, creo que estáis ante **una gran ocasión de descubrir un JRPG clásico, divertido y bastante duradero**. Por contra, si sois de esos que invirtieron cientos de horas en explotar todas sus posibilidades, incluyendo la temible Cueva de las Siete Estrellas, tengo mis dudas. Como todo buen exponente del género, estamos ante un título que requiere dedicación y paciencia, algo por lo que **no lo recomendaría a alguien que lo tenga demasiado fresco**.

Por último, no conviene olvidar que estamos ante una remasterización más que aceptable. La versión de PlayStation 4 nos permite ajustar diversas configuraciones gráficas al igual que la de PC: resoluciones que van desde 720p hasta 4K, calidad de las texturas, *antialising*... todo bajo **una tasa de 60 imágenes por segundo** que, si bien no siempre resultan inamovibles, sientan como anillo al dedo al sistema de combate. Square Enix ha llevado a cabo un trabajo más que digno, dando lugar a la mejor versión del juego lanzada hasta la fecha. Antes de terminar este texto, **me gustaría destacar la localización al castellano**, algo que solo podemos encontrar en esta entrega.

La industria japonesa goza de un excelente estado de salud, y a la gran cantidad de títulos nipones que hemos recibido a lo largo y ancho del recién finalizado 2017 hay que sumar un regreso como este. A falta de JRPG clásicos, Edge Maverick tiene mucho que decir —una vez más— y ***Star Ocean 4: The Last Hope*** **es una apuesta segura para cualquiera que guste de los juegos de rol a la antigua usanza**. La Tierra ya no es segura, pero nosotros vamos a encontrar un nuevo hogar en el que subsistir.





SOMBRAS EN LA NOCHE

LA LUCHA DE DOS AMIGAS POR REECONTRARSE

POR CARLOS SANTILLANA

Es relativamente sencillo hablar de un videojuego cuando encaja a la perfección en una categoría o género, sobre todo cuando has jugado a una buena cantidad de títulos similares. A fin de cuentas, siempre surge de alguna forma la comparación, aunque sea de forma involuntaria, y siempre facilita la labor tener algo en lo que apoyarse. En cambio, ***Yomawari: Midnight Shadow*** —o la saga *Yomawari* si tenemos suerte y la serie continúa— apenas puede encajar en un estilo o incluso mezcla de ellos. Esto lo convierte en **un juego muy especial, que posiblemente sólo algunos sabrán valorar**. Por desgracia también significa que la mayoría de la comunidad jamás llegará siquiera a probarlo.

Los que lleguen a probarlo muy probablemente sea porque ya jugaron a la primera entrega y saben lo que van a encontrar: **una pequeña joya donde el mensaje y las emociones que puede llegar a transmitir están por encima de gráficos o incluso jugabilidad**. Una locura de premisa para una comunidad a la que le están haciendo creer que el videojuego solo puede evolucionar mediante una continua inyección de potencia.

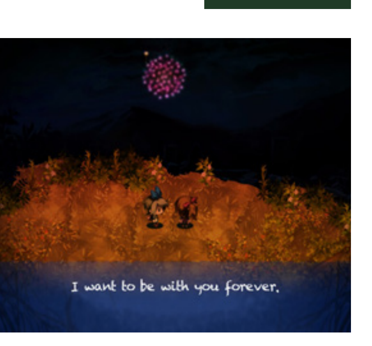
En cualquier caso, para aquellos que no llegaron a conocer la primera entrega y tienen curiosidad por esta secuela, es mejor comenzar explicando las bases de este peculiar *Yomawari: Midnight Shadows*. Dos amigas, llamadas Haru y Yui, quieren pasar su última noche juntas viendo los clásicos fuegos artificiales de verano, ya que Haru se mudará de ciudad al día siguiente. Pero algo ocurre durante la noche y ambas chicas se separan, aunque de primeras no parece tener mayor importancia. Al día siguiente Haru se preocupa al ver que Yui aún no ha llegado a casa y decide ir en su busca.



> *Nunca te rindas, nunca desfallezcas...*

Todo relativamente normal, si no fuera por una **introducción jugable realmente chocante**, tanto que no podremos entenderlo en un principio. De hecho, hay que dar gracias al estilo gráfico minimalista y un tanto mono de *Yomawari*, puesto que dudo que en un entorno estético más realista pudiera haber mostrado lo ocurrido con total impunidad.

A partir de aquí comienza realmente el juego, donde vamos alternando el control entre Haru y Yui. Cuenta con un estilo bastante único, pero que se asemeja a los *survival horror* más puros, en los que **manejamos a un protagonista indefenso**. En este caso contamos con dos chicas dentro de una gran ciudad de gráficos a base de *sprites* y con perspectiva isométrica; lo cual le otorga un aire retro que le sienta muy bien. Un estilo muy pocas veces utilizado en un género como es el terror, aun-



Una historia muy especial y emotiva

—

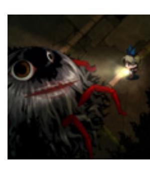
Tras una introducción que nos dejará perplejos, veremos la última noche que Haru y Yui pasaron juntas. Pasaremos un calvario hasta entender lo ocurrido, en un tramo final tan intenso que no podremos parar hasta terminarlo.

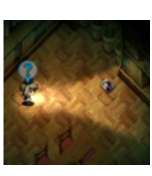
que sea de una forma suavizada como en este juego, que no busca que nos encojamos de miedo en un rincón, sino más bien darle **un aire de tensión e incertidumbre**. Lo que no quita que también nos quiera dar algún susto que otro de vez en cuando con los clásicos *jump scare*, aunque de nuevo bastante suavizados.

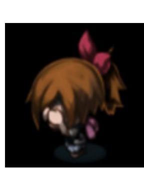
Nuestro avance en el juego pasa por la exploración de la ciudad cumpliendo el objetivo de rigor, que suele centrarse en encontrar la siguiente pista. El problema es que apenas explican esos objetivos, y pueden ser tan laxos en detalles como *«encuentra una pista sobre el paradero de Yui»*. Si por casualidad nos equivocamos de calle, podemos acabar explorando media ciudad cuando en realidad solo teníamos que ir dos calles más arriba. Por suerte, no es tan grave como en la primera entrega, donde un objetivo podía estar muy alejado y sin ninguna pista de por dónde ir. También ayuda la introducción de **escenarios interiores**, donde por mucho que nos perdamos al final acabaremos encontrando lo que buscamos. De todas formas **el juego nos incita a explorar**, con una buena cantidad de coleccionables para encontrar. Claro que tampoco será un gran incentivo para muchos, puesto que la mayoría de coleccionables parecen no servir para nada; por lo que a veces nos encontraremos en la situación de que no nos apetece desviarnos por si encontramos un coleccionable, sobre todo si el camino lo bloquea un espíritu difícil de evitar.

Sin embargo, evadir coleccionables es un error. Dentro de ese enorme montón de ítems sin uso aparente, se esconde una buena cantidad de secretos. Algunos de ellos muy importantes, e incluso los habrá que no estén disponibles hasta la exploración libre tras terminar la historia principal. De hecho, la búsqueda de estos coleccionables nos puede ocupar con facilidad el mismo tiempo que el propio argumento, puesto que no hay ningún indicativo de dónde se pueden encontrar, ni de cómo resolver los pequeños puzles que plantean. Aun así **es muy aconsejable no desanimarse e intentar encontrar todos los que podamos**. Nos podemos encontrar con algunas sorpresas muy importantes, en especial si hemos terminado el primer *Yomawari*.

Junto con la exploración, la otra piedra angular del *gameplay* de *Yomawari: Midnight Shadows* son **los espíritus**. La ciudad está llena de ellos y los hay de todo tipo. Algunos no se mueven, otros siguen un patrón, otros van hacia nosotros, otros buscan la luz —por ejemplo la de nuestra linterna—, otros sólo se ven a la luz... Tendremos que aprender sus comportamientos y cómo evitarlos, a menudo con el método de ensayo y error. Y es que vamos a morir un buen montón de veces. Por suerte **no llegará a ser algo frustrante ni que nos suponga una gran pérdida de tiempo**, ya que hay abundantes puntos de salvado por todo el mapa, y cualquier objeto recogido se mantiene en el inventario aunque luego nos haya matado un espíritu. Esto es especialmente útil si no sabemos cómo coger un objeto o evitar a un enemigo concreto, nos vale con correr hasta que nos alcance mientras comprobamos si ese camino merece la pena.





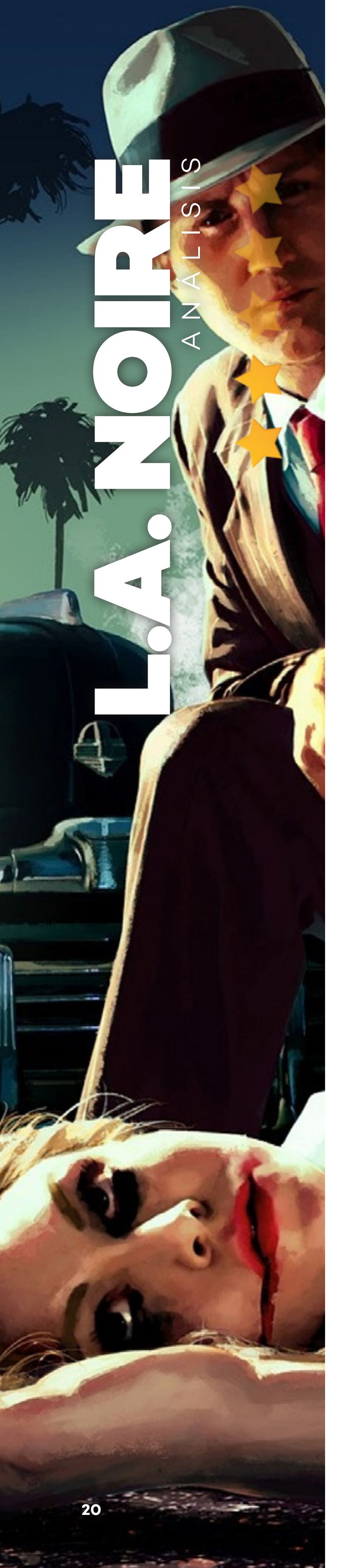


Hay algunos puntos que nos pueden dar más de un quebradero de cabeza, en especial cierto enemigo esférico —donde se aunarán los clásicos fallos de la perspectiva isométrica junto con el duro control de las protagonistas— en una larga secuencia sin puntos de control en la que **el menor descuido nos hará comenzar desde el principio**. Esto es porque salvo un par de excepciones, cualquier pequeño roce con un espíritu supondrá nuestra muerte. Pero como dije, las muertes no suponen más que una pequeña pérdida de tiempo, así que no tendremos más que probar otra estrategia con ese espíritu, o directamente buscar otro camino.

Yomawari: Midnight Shadows no quiere ser el típico *survival horror*, no destaca ni por su jugabilidad ni por ser especialmente terrorífico. En cambio, **busca mantener un alto nivel de incertidumbre durante toda la partida, en especial en sus últimos momentos.** No vamos a estar seguros de qué ha ocurrido con Haru y Yui, y para cuando creamos haber encontrado una respuesta aparecerán nuevas incógnitas. También nos ocurrirá con varios de los espíritus de la ciudad, que en más de una ocasión nos confundirán con sus intenciones. Todo esto tiene un extra de mérito si tenemos en cuenta el escaso texto del juego.

Tampoco va a destacar por su apartado técnico. Por suerte su estilo ocasiona que no solo no parezca necesitarlo, sino que **deja la sensación de que ese vacío y simpleza es justo lo que necesita un título como este**. El sonido en cambio es otra historia. Como ocurre en otros exponentes del género, nos ayudará mucho a meternos en su atmósfera opresiva y añadirá un extra de tensión cuando tengamos un enemigo cerca debido al acelerado latido de las protagonistas. Además, su banda sonora, o mejor dicho la única pista que la compone, es realmente excelente. Es una lástima que no haya más, porque oírla es toda una delicia y complementa al juego a la perfección.

***Yomawari: Midnight Shadows* es un juego muy especial**, no lo recordaremos por una jugabilidad a prueba de bombas, un gran apartado técnico o unos sustos memorables; sin embargo, **su historia y las sensaciones que nos transmitirá nos marcarán durante mucho tiempo**.





NINTENDO SWITCH

DETECTIVE POR ENSAYO Y ERROR

DESVELA MISTERIOS SIN NECESIDAD DE INTUICIÓN

POR JUAN TEJERINA

Quizás peque de hereje si reconozco que, cuando *L.A. Noire* aparecía en las consolas de la pasada generación hace ya seis años, un servidor **no sintió ningún impulso por jugarlo**. A medida que pasó el tiempo, fui constatando la manera en que el título de Rockstar había conseguido polarizar la opinión general. Algunos lo tildaban de joya, mientras que otros lo situaban en la cumbre de un vertedero. Opiniones dispares son el primer síntoma de que **nos encontramos ante un juego diferente**. Para bien o para mal.

Lo reconoceré también: los Estados Unidos de los años 40 nunca han sido santo de mi devoción. Nunca he disfrutado con propiedad de historias o filmes ambientados en tan característica época. No me gusta, sin más. De igual modo que tampoco me gustan los indios y vaqueros. A pesar de mis reticencias, decidí darle una oportunidad **con la excusa de que podría jugarlo desde la cama**: y la cama me devolvió el gesto, invitándome a un sueño profundo, placentero y reparador. Sé que suena duro, pero no por ello es menos cierto. Por irónico que pueda parecer, no es ninguna chanza: **es verídico**. L.A. Noire me ha hundido en el sueño en tres ocasiones, y jugarlo ha sido un esfuerzo titánico. Una lucha contra mí mismo y mis preferencias como jugador. Pero quizás sería conveniente ponernos en perspectiva.



Una premisa interesante que falla en su ejecución.

L.A Noire ha aterrizado en Nintendo Switch con un *port* que **poco suma** a la versión original. La ambientación, tan «años 40», nos zambulle en un universo que **huele demasiado a generaciones pasadas**. Entornos poco trabajados, ciudades semivacías y modelados acartonados son la carta de presentación de un título que otrora fuese un referente. La iluminación, las animaciones e incluso la escenograia son más «*vintage*» que la propia ambientación del título. Sin embargo, esta precariedad técnica se da de bruces con el apartado de las expresiones faciales, donde —en su día— Rockstar puso especial cariño y aún hoy **se siente como un elemento de la actual generación**, desentonando con el resto del conjunto. El motivo por el cual este apartado brilla por sí solo es sencillo: *L.A. Noire* nos mete en la piel de un detective y para resolver los casos con efectividad necesitaremos detectar las mentiras que puedan decirnos los testigos y sospechosos que se crucen por nuestro camino.

Sobre el papel, la premisa puede parecer interesante, pero en la ejecución **falla miserablemente**. No sólo por plantear una mecánica de juego anodina y carente de ritmo, sino porque el apartado que teóricamente debería ser más potente —el argumento— ha sido incapaz de capturar mi atención,



Detective Phelps

—

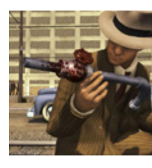
De un día para otro, nuestras habilidades pulsando "A" en el momento que nos indica la máquina, nos granjearán el ascenso a "detectives", reconocible por su característico atuendo.

sumergiéndome en el tedio más absoluto del que se ve **obligado a jugar sin que exista ningún aliciente para ello.** Y esto me molesta especialmente, pues valoro muchísimo la narrativa de los juegos y es relativamente sencillo captar mi atención en ese aspecto.

Cuando trasladamos todos estos elementos al juego, **el resultado es decepcionante**. Puedo entender que —en su día— *L.A. Noire* fuese un éxito. Sin embargo, hoy por hoy ha envejecido terriblemente mal y disfrutarlo es una proeza; un acto de gallardía. Y es que ciertas decisiones de diseño sólo se entienden en un tiempo pasado.

Nos ponemos en la piel del agente Cole Phelps, un ex marine —¿quién dijo clichés?— que ingresa al cuerpo de policía de Los Ángeles. Empezaremos desde el escalón más bajo, viéndonos en una primera escena de un crimen donde alguien le ha volado la tapa de los sesos a otro alguien. Del asesinato tan sólo queda un manchurrón de sangre en la puerta y un escenario que inspeccionar. Es entonces cuando tomaremos el control de Phelps y podremos indagar el entorno que nos rodea. Botellines de cerveza que podremos inspeccionar con curiosidad, recortes de periódico, **más botellines**… hasta que llegados a un callejón el propio sistema nos alerta de que hay algo. No lo vemos, pero **hay algo** y al pulsar el botón de acción *¡albricias!* en lo alto del edificio colindante, en una de sus ventanas, se aprecia **el reflejo de un revólver** que parece estar en el tejado del edificio vecino. Qué gran capacidad de observación, Agente Phelps, de no haber sido por la alerta del propio sistema aún estaría dando vueltas por los callejones bajo la lluvia. La cosa no mejora cuando subes a lo alto del edificio, encuentras el revólver, vas a hablar con la armería y **ahí se acaba todo**. Punto y aparte, porque lo siguiente será vernos patrullando la ciudad en coche, a punto de llegar a otro caso que poco o nada tiene que ver con el anterior. Unos altibajos narrativos que hacen del flujo de información algo incompleto y capaz de frustrar de no ser porque la gran mayoría de casos **carecerán de cualquier tipo de interés.**

Más allá de la inspección de lugares, pronto nos veremos envueltos en interrogatorios. Momentos en los que nos veremos **de tú a tú** con un testigo o un sospechoso y donde debemos sacar el máximo de información posible. Una vez más, sobre el papel puede sonar bien, pero en la práctica **es desastroso**. En un momento dado, el juego me pedía sacarle una confesión al sospechoso y —llegados al interrogatorio— las opciones que me presentaba eran la de *«Poli bueno»*, *«Poli malo»* y *«Acusar»*. Sabe Dios qué mecanismos psicológicos deben dispararse en la mente del jugador para poder diferenciar las consecuencias entre «Poli bueno» y «Poli malo», pero







ahí es cuando llega la clásica mecánica basada en falacias. Si fallas en tu elección, el sospechoso se niega a hablar, sales de la sala de interrogatorios y recibes una reprimenda. Después de esto: **a volver a repetir el interrogatorio hasta que suene la flauta.** Apasionante.

Tras ese primer tramo, cualquier jugador exigente optaría por dejar el juego a un lado, sin embargo no parece mejorar *a posteriori*. Tras el éxito en el interrogatorio, nos veremos ascendidos como detectives y la carrera de Phelps seguirá en ascenso, alternando casos, interrogatorios, investigaciones y combinándolo con un maravilloso batido de la más pura **monotonía**.

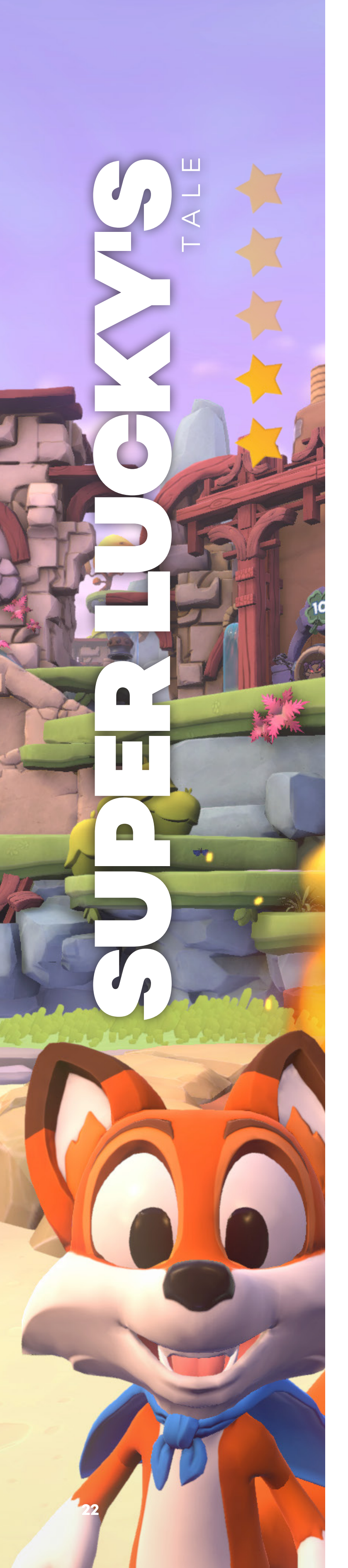
El mayor problema de *L.A. Noire* no reside en que sus mecánicas no despierten ningún instinto detectivesco. No está en que su jugabilidad sea ensayo y error. Tampoco en que la investigación se reduzca a que la propia máquina nos diga qué (¡y dónde!) tenemos que encontrar. Ni siquiera en los anodinos tiroteos, donde lo más sorprendente es el hecho de que el entorno se puede destruir. El mayor problema de *L.A. Noire* está en que **ninguna de sus facetas alcanza el mínimo que le puedes exigir**, y la combinatoria de todas da como resultado un título que no consigue divertir, y esto arrastra con inercia cualquier otra faceta que pudiese resultar más interesante.

***L.A. Noire* no divierte**. No sabe mantener la atención. No sabe contar una historia con efectividad e **invita al jugador a distraerse**. Su salto a la actual generación es incapaz de ocultar las costuras de un vestido que tiene ya seis años y pertenece a una época en la que los jugadores aplaudían con fervor cualquier intento de juego que nos invitase a *«vivir tu propia historia»*.

En mi caso **no ha podido ser**. No entiendo los cortes abruptos entre caso y caso. La narrativa mal hilada e interrupta. La jugabilidad encorsetada y la incapacidad de despertar en mí un atisbo de interés.

Lo siento, Rockstar, lo he intentado. Y estoy seguro de que este título será capaz de satisfacer las necesidades de un perfil de jugador muy concreto. Sin embargo, en mi caso, no ha sido así. Amo la narrativa por encima de todo, y *L.A. Noire* **no ha sabido atraparme.** No ha sabido invitarme a jugar más. Y ha sido precisamente eso —su jugabilidad— la que me ha disuadido por completo de cualquier intento de disfrute voluntario o involuntario.

Un juego que **ha envejecido mal** y cuyas mejoras en Switch —control táctil, uso de los joy-con— no justifican para nada las carencias que arrastra. Una historia que podría ser buena de no ser porque es incapaz de atrapar al jugador y un apartado gráfico que contrasta con la calidad de sus animaciones faciales hacen —del conjunto— una experiencia olvidable.





RECUERDOS DEL AYER

UNA AVENTURA A LA QUE NO ACOMPAÑA LA SUERTE

POR ALEJANDRO CASTILLO

Hubo un tiempo en el que **el género estrella** eran las plataformas. Exponentes de la talla de Nintendo, Rare o incluso Insomniac Games con el incombustible Spyro nos dieron varias obras que todavía prevalecen como imprescindibles.

Dentro de las producciones propias de Microsoft ocurrió **un caso extraño**. Tenían en su haber uno de los estudios mejor valorados del género, quienes tuvieron el acierto de brindarnos, sin ir más lejos, *Banjo* o *Conker*.

Pero eso fue cosa del pasado y la Rare que conocemos hoy está **lejos de tener el equipo original**. Mientras se encuentran ocupados con su proyecto más ambicioso hasta la fecha —aunque parezca mentira nos referimos a *Sea of Thieves*—, la compañía de Redmond también ha querido ser parte de esta vorágine de proyectos de la vieja escuela.

Secuela espiritual de un título para realidad virtual, *Super Lucky's Tale* se ha convertido en **una de las principales apuestas de la compañía** para esta segunda mitad del año. Se trata de un exclusivo esperado sobre todo por la flagrante falta de potencial de su catálogo, no por méritos lúdicos. En cualquier caso, pese a las irregulares sensaciones que dejó durante la feria de Los Ángeles, siempre hay lugar para creer que a los mandos cambiará.



> *Un plataformas bobo y de mecánicas repetitivas.*

Pero no ha sido el caso. Es difícil comprender por qué se ha decidido rescatar una marca que ya en realidad virtual no tuvo una buena recepción. Es de esas apuestas a las que la actual Microsoft nos tiene acostumbrados. Puede darte **lo mejor y lo peor al mismo tiempo**. Por un lado, parece sensato apostar por exclusivos para revalorizar la marca. Por otro, la mediocridad de Super Lucky's Tale no deviene en una respuesta sólida para tal objetivo. Es, al final de la partida, un juego con más sombras que luces.

Encarnaremos a Lucky, **un simpático zorro** en su búsqueda por acabar con el malvado Jinx. Todo el entramado argumental girará en torno a la disputa del libro de los tiempos, el cual está en manos de las fuerzas de la oscuridad. Tras una breve introducción saltaremos, como quien dice, al ruedo.

El desarrollo jugable al que nos enfrentamos mezcla niveles de perspectiva libre frente a los principales, que se basan en su mayoría en el desplazamiento lateral. Estos cambios de registro permiten **renovar las sensaciones** a medida que progresamos en la aventura.

Es en los niveles principales donde el proyecto de Playful brilla con luz propia. Más allá de llegar a la meta, tendremos a nuestro alcance **varios retos complementarios** que servi-



Mejor en Xbox One X

Playful ha aprovechado parte del potencial de la nueva consola de Microsoft para brindarnos una mejor experiencia en materia gráfica. Resolución 4k y aumento de la calidad visual son sus principales valedores.

rán para tener que exprimir el diseño de niveles lo máximo posible. Encontrar tréboles de cuatro hojas, todas las letras de la palabra Lucky, etc. Durante los primeros compases los encontraremos rápidamente, pero **poco a poco irá ajustándose la dificultad** hasta convertirse en un reto más significativo, aunque siempre moderado. Tampoco podrían faltar los objetos de recolección sencilla en forma de monedas.

Sin embargo, no debemos llevarnos las manos a la cabeza en este sentido, y es que tampoco estamos ante un producto que aspire a ser el más desafiante del género.

Quizá le influya el afán de la compañía por crear una fórmula con la que **todos los rangos de edad tengan su espacio**. Sobre el papel, está claro que puede funcionar, pero no de la forma en la que se ha ejecutado.

Aquellos curtidos en el género se sentarán ante **un plataformas bobo**, de mecánicas repetitivas y llanas, mientras que los pequeños de la casa no encontrarán altas dosis de diversión.

En principio, la principal atracción es su apartado visual. Los usuarios de Xbox One X gozarán de casi todas las funcionalidades principales que desmarcan a la consola frente al modelo básico. **Resolución 4k** y diversas mejoras gráficas terminan por crear un envoltorio atractivo.

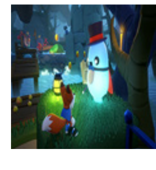
No cuenta con la dirección artística más creativa, ni mucho menos, pero la viveza del color predomina en todos los rincones del juego. Así, en pantallas compatibles, merece la pena una ojeada. De hecho, es extraño que no soporte la función HDR. **Le vendría como anillo al dedo**.

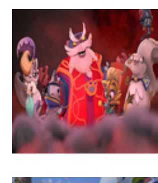
Terminar la campaña principal nos llevará alrededor de las siete horas en total. Si apuntamos un poco más alto para así completar la totalidad del proyecto, se marchará hasta las diez. Tras los diferentes tréboles a los que aludíamos con anterioridad, no se ha promovido más contenido en forma de *postgame*, **un clásico en el género**.

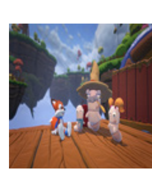
Al finalizarlo tenemos la sensación de no haber disfrutado totalmente de una obra con clara falta de alma. Somos un pasajero que mira el andén desde su sillón para poco después seguir el trayecto.

Una leve pausa en nuestro surtido de videojuegos del que lamentablemente **echamos en falta chicha de algún tipo**. Llegamos a un punto de la generación en el que las medianías se penalizan de forma severa frente a las propuestas de calidad.

Este año, sin ir más lejos, el género nos ha brindado nombres como *Yooka-Laylee*, *A Hat in Time* o el **difícilmente superable** *Super Mario Odyssey*. El contraste de cada uno de los participantes de este tridente frente a la producción de Microsoft deja en evidencia las grandes taras que presenta.







De nuevo volvemos a la idea inicial. ¿Por qué Microsoft mete sus fichas en una máquina que no surtirá el efecto deseado en sus seguidores? Poco después **del primer año de Xbox One en el mercado**, la compañía nos sorprendía con un metroidvania a cargo de Moon Studios, desconocidos para la gran masa hasta aquellos momentos.

Ori and the Blind Forest tuvo la misma relevancia en términos de mercadotecnia que el juego que encabeza estas líneas, pero la trascendencia del primero le ha llevado prácticamente a ser **una de las imágenes visibles** de las producciones de Redmond.

Apostar por este tipo de desarrollos no es algo malo en absoluto, pero, volvemos a repetir, dar luz verde a la secuela espiritual de un título para VR que tampoco cosechó buenas sensaciones **no ha sido lo más inteligente**.

Super Lucky's Tale es otra bala perdida dentro de las producciones exclusivas para el ecosistema Xbox y Windows 10. Es **la medianía en su máxima expresión**; carece de toda alma en materia jugable.

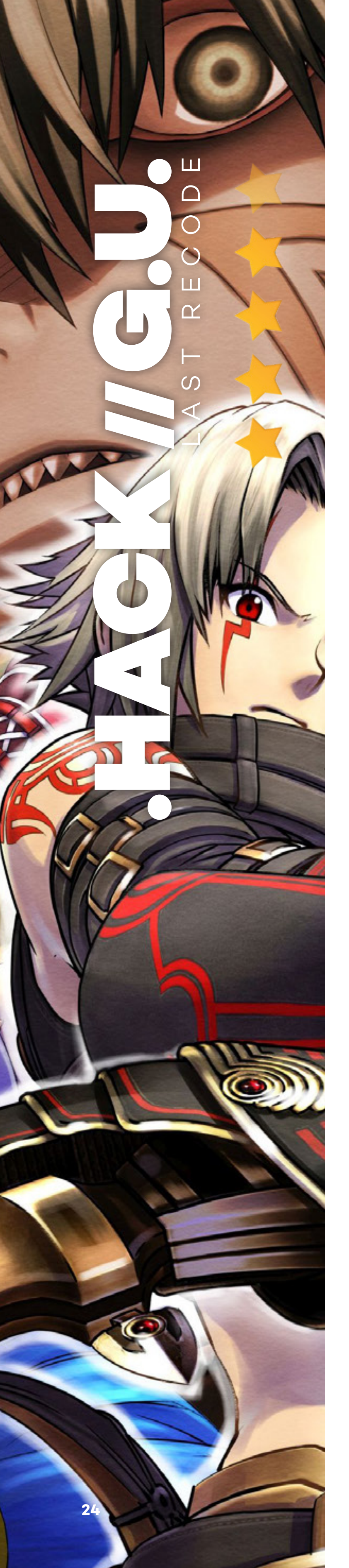
Terminar nuestro paso por él nos deja una sensación de vacío difícil de explicar. ¿Pérdida de tiempo? Según se mire. Pero su llegada no provoca ningún efecto positivo al género ni al catálogo de Microsoft.

Quizá uno de sus grandes problemas sea **el enfoque para toda la familia** que ha adoptado desde el primer momento. *No es algo malo per se*, pero lo cierto es que han intentado abarcar más de lo que han podido apretar.

Pasará sin pena ni gloria por un mercado donde lo mediocre está condenado al ostracismo. Al menos, más que en otras etapas de la historia reciente del videojuego. Quizá solo sea aprovechable **para el sector que posee una Xbox One X**, puesto que ofrece resolución 4k y aumento en general de la calidad gráfica. Es incomprensible que la función HDR no se encuentre disponible; su dirección artística casaría bien con la potencia visual que propone el Alto Rango Dinámico.

Si Microsoft quiere reinventarse y volver a ser una empresa significativa en la industria del videojuego, **este no es el camino**. La senda de la mediocridad no puede ser la que recorra una marca que aspira a liderar de nuevo un sector tan boyante y de semejante magnitud.

Super Lucky's Tale representa a **la Microsoft más perezosa**, pecado capital que le condenó al ostracismo durante casi toda la presente generación de consolas. Ahora que Xbox One X y su potencia han devuelto a la compañía estadounidense al debate, es el momento de que el hardware se acompañe con títulos de calado. Quizá haya que plantearse que ya no sirve solo con que un juego sea bonito.





PLAYSTATION 4 · PC

UN REGALO PARA LOS FANES

CÓMO HACER BIEN UNA REMASTERIZACIÓN

POR JAVIER BELLO

Con motivo de su quince aniversario, Bandai Namco y CyberConnect 2 lanzaban esta recopilación de la segunda saga de juegos de la serie *.Hack* producida para PlayStation 2. El paquete cuenta con los tres juegos de la trilogía original completamente remasterizados, junto con **un nuevo capítulo que funciona como epílogo y varios extras** con un montón de trasfondo adicional sobre el universo.

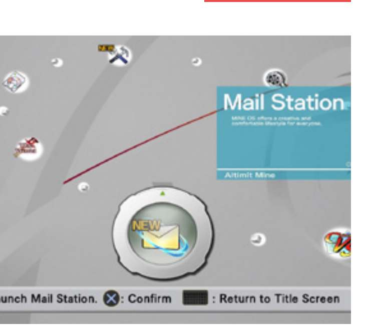
Si hablamos solamente de contenidos, estamos ante un conjunto que **fácilmente se nos puede ir a las cien horas** de juego si le sacamos jugo a cada entrega, y es posible que más aún si queremos completarlo todo. Es además una excelente puerta de entrada para todos aquellos que se quieran adentrar en el mundillo de la veterana franquicia de fantasía y ciencia ficción, ya que no exige conocimiento de los acontecimientos previos.

Así, este análisis está más centrado en lo que ofrecen los juegos en sus apartados jugables que en su historia, de la que ya hice un resumen en un reportaje hace dos meses y que os invito a leer si queréis empaparos del folclore de *.Hack*.

La primera particularidad con la que cuentan estos títulos, es que **son una suerte de simulador de MMORPG** mezclado con la realidad virtual. El protagonista es un chaval de instituto normal, que con unos cascos VR se adentra en *The World 2.0.*, la última versión de un popular juego online. El mundo del título es una mezcla de fantasía tradicional con una sociedad futurista basada en la magia y la industria del vapor, junto una estética con influencias tribales. Dentro del juego hay diversas clases, y Haseo —el protagonista— es un *Adept Rogue* o Multiarma, que cuenta con la capacidad de hacer uso de las armas y técnicas de varias clases a cambio de tener que entrenar más para acceder a ellas. Gracias a eso, **a lo largo de la trilogía, su clase irá ganando extensiones** que le permitirán dominar nuevas armas y poderes.

> “ *La versión definitiva para disfrutar de la saga.*

La base del juego consiste en adentrarnos en diversas zonas de combate, que pueden ser tanto entornos al aire libre como mazmorras de todo tipo. En estos lugares los objetivos serán principalmente dos: derrotar a un jefe o llegar hasta la estatua de un templo donde reposa un tesoro. Lo que le da cierta variedad a esta fórmula tan sencilla es su **generador aleatorio**. Desde los portales de las ciudades podremos confeccionar la mazmorra a la que queremos ir con tres palabras elegidas de una lista que irá en aumento conforme progresemos. Su combinación dará lugar al nivel de la zona, el elemento predominante, el tipo de misión, los monstruos que nos toparemos y otros factores. También tendremos acceso a zonas específicas por



Simulando la realidad

Además del MMORPG *The World*, *Hack G.U.* también emula la realidad ficticia del protagonista, pudiendo desconectarnos del juego para revisar nuestro correo electrónico, los foros de la comunidad, las noticias y hasta su propio juego de cartas *online*.

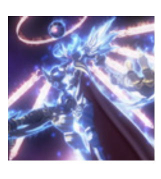
motivos de historia o para tareas concretas derivadas de las misiones secundarias a las que podremos apuntarnos en las ciudades.

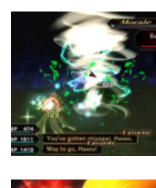
Los centros de población mencionados serán el mundo base donde podemos interactuar con el resto de personajes y npc, comprar objetos, aceptar misiones, mejorar nuestro equipo y acceder a nuestro gremio. Esto último nos ofrecerá más opciones de personalización y funcionará además como diario de tareas secundarias a llevar a cabo para subir el nivel del gremio y tener acceso a nuevas ventajas.

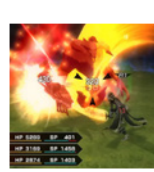
Llegando ya al plato principal del juego, **el combate funciona como un RPG de acción**. Los enemigos camparán visibles por el mapa, y al acercarnos a ellos empezará una confrontación. Una vez iniciada la refriega podremos movernos libremente por el área delimitada para la pelea. A la hora de golpear podemos machacar el botón para nuestro combo básico o dejarlo pulsado para ejecutar un ataque especial cargado que varía según qué arma usemos. También podemos defendernos bloqueando o rodando. Además de los ataque normales **contamos con golpes especiales**, que iremos aprendiendo conforme subimos el nivel del personaje y su maestría con las armas. Muchos de estos ataques serán más o menos eficaces según el enemigo, y cuando Haseo disponga de más armas, podremos cambiarla al iniciar una de estas maniobras. Por último, tenemos como una especie de superataque, disponible cuando carguemos un barra de tensión y que nos ofrece diferentes opciones: desde una mejora temporal a nuestra fuerza y velocidad a una espectacular cinemática donde desencadenamos un ataque final al más puro estilo anime.

En general , **el estilo de juego que presenta *.Hack//G.U.* es muy tradicional** en lo que a progresión de personajes y combate se refiere. Es posible que a las pocas horas ya hayáis visto todo lo que tiene que ofrecer hasta que lleguéis al siguiente capítulo de la historia y Haseo consiga nuevas mejoras para su clase. El resto del elenco de personajes apenas cambia, y **su I.A. deja mucho que desear**, teniendo que hacer nosotros la mayor parte del trabajo en los combates. La mejor opción a la hora de formar nuestro grupo es llevar magos y curanderos, cuyos conjuros son el único apoyo que notaremos de veras.

Esta escasez también se nota en las opciones de aventura y mazmorras que visitamos. Aunque el sistema de palabras cambia el apartado matemático en los cálculos de generación, el aspecto de las zonas termina siendo demasiado repetitivo. Afortunadamente, las misiones opcionales derivadas de los personajes suelen tener objetivos que le dan un toque de variedad, viniendo bien para refrescarnos de las misiones normales.







Un factor importante a destacar si queréis un cambio de aires son **las cosas que podemos hacer en el «mundo real»**. En cualquier momento podemos desconectarnos para acceder al escritorio de Haseo, donde podremos navegar por los foros, los canales de noticias o cartearnos con sus amistades del juego. Estos apartados se actualizan a menudo y suelen contar con muchas pistas y guiños a la historia y el universo de *.Hack*. A partir del segundo capítulo contamos además con un **juego de cartas online**, donde podremos montar una pequeña baraja para competir con ella. Recolectar estos estos cartones virtuales y trastear la construcción de diversos mazos puede ser entretenido si os engatusa el sistema.

Finalmente, aunque lo pase por alto al principio, **la historia de todo el conjunto es sin duda el mayor atractivo** del conjunto, aunque hay un pequeño pero. En su día, los juegos fueron llegando por capítulos con intervalos de varios meses entre cada uno. Gracias al periodo de descanso y al ansia de saber cómo continuaba la trama —que siempre acababa en giro de guion— la fórmula funcionaba muy bien. El problema es que aquí tenemos todo junto, y meterse entre pecho y espalda todos los capítulos de golpe le puede restar interés a muchas de las cosas opcionales que ofrece cada episodio. **Mi consejo es que tratéis de racionar la experiencia** para que no se os termine haciendo pesada.

Su argumento, aunque interesante, tiene también algunos altibajos y **esta cargado de clichés**. Tenemos a adolescentes salvando el mundo gritando a pleno pulmón, hiperdramatizando muchos momentos y triunfando gracias al poder de la amistad. Todo ello regado con otros muchos estereotipos del anime japonés. Si este tipo de representación os chirria, puede que no sea para vosotros, pero aún así, recomenaría darle una oportunidad si sois aficionados al género JRPG.

Por último, cabe resaltar que si lo único que queréis disfrutar es la historia, **contamos con un modo *cheat*** al que podemos acceder al empezar. Esto nos pondrá a todos los personajes en máximo nivel y nos cargará el inventario de las mejores armas y objetos. Es una opción que solo recomiendo para el nuevo y último episodio, ya que no cuenta con ningún contenido secundario y es bastante corto en su duración.

Debido a las carencias que la trilogía acusa a día de hoy, estuve tentando a ponerle 3 estrellas de nota media, pero he de reconocer que no solo son sus mecánicas lo que hicieron memorable esta saga, sino el conjunto de toda su historia. Y el magnífico trabajo que han hecho con su remasterización más todos sus extras, **merecen con creces el notable alto**.

RiME

ANÁLISIS


NINTENDO SWITCH


UNA TRAGEDIA LLENA DE MAGIA

UNA ADAPTACIÓN LLENA DE TRAGEDIA

POR JUAN TEJERINA

Decidí, en su día, no jugar a *RiME*. No leer nada sobre él. Aguardar a que la magia de Tequila Works llegase al catálogo de mi plataforma de elección. A estas alturas **no es ningún secreto** que servidor disfruta de Nintendo Switch por las prestaciones que ofrece a la hora de adaptarse a mi ritmo de vida. Siendo así, acostumbro a esperar a sus ediciones en caso de que vayan a salir al mercado, y la forma en que ha llegado *RiME* ha supuesto un jarro de agua fría a mis expectativas como jugador. No sólo llega tarde, sino en **una adaptación capaz de rivalizar en aspectos trágicos** con la hermosa historia que pretende contarnos. *RiME* es un juego de una belleza singular, una experiencia que merece la pena vivir: pero **no en Nintendo Switch**, donde sus taras técnicas son capaces de eclipsar las bondades que el título puede llegar a ofrecer.

Fue una experiencia nueva. Me zambullí con ilusión en las aguas de un mundo que tiene un sabor muy familiar. Unos paisajes bellos, conocidos e impregnados con ese amor por el mediterráneo **quedan solapados por constantes parones**, bajones técnicos y problemas capaces de sacarte por completo de la experiencia. Su música, hermosa, siempre presente, fue incapaz de hacerme obviar que —jugando en modo portátil— la pantalla no dejaba de verse borrosa. Un mundo colorido se tornaba carente de toda tonalidad por culpa de sus **inadmisibles problemas técnicos**. Una experiencia que se resume en un chapuzón en las aguas del contraste, porque el juego es precioso: pero disfrutarlo con tales impedimentos requiere grandes dosis de paciencia, tolerancia y abstracción en cuanto al dinero invertido en **una edición a todas luces inferior**. Una merma técnica que resulta difícil de ser comprendida luego de haber disfrutado, con absoluta solidez, de juegos como *Super Mario Odyssey* y *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* corriendo en la misma máquina.

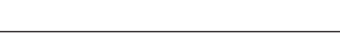


> *Una aventura que refleja nuestros fantasmas.*

Mirando más allá de sus carencias, la aventura de Tequila Works nos cuenta **una historia bella**, que no sorprende en su fondo pero sí en su forma: y es que es **gracias a su narrativa** que consigue mantenernos expectantes hasta el final. Quizás su apartado jugable no brille con la misma potencia que su apartado artístico, pero la experiencia resulta satisfactoria. Cierto es que los puzles no son complicados y el desarrollo apuesta por una **linearidad** que no invita a ser abandonada. A pesar de su insistencia por ir en línea recta, el título esconde una serie de coleccionables que merece la pena obtener. El fallo radica en que el diseño de su desarrollo falla estrepitosamente a la hora de potenciar su búsqueda. El juego **no incentiva a la exploración**, a pesar de que pretende recompensarla.

Con todo, *RiME* es perfectamente disfrutable en línea recta y sus puzles se antojan meramente accesorios para avanzar en una aventura donde historia y narrativa recalan en elementos visuales y artísticos para dibujar, en nuestra mente, los fantasmas que anidan en nuestros corazones cuando atravesamos una fase de duelo. Una experiencia que, de seguro, **no dejará indiferente a nadie.**





RUEDA, RUEDA, Y SÉ FELIZ

UN CLÁSICO DE PSP PARA LLENAR DE COLOR PS4

POR FRANCHUZAS

Hay juegos que existen para **hacernos sentir bien**. No en el mero sentido de que jugar lo hace, porque puede no ser siempre el caso. A veces nos gusta pasar miedo, o incluso sufrir al simpatizar con las miserias de los personajes que nos acompañan al otro lado de la pantalla. Pero hay momentos en los que uno busca la felicidad más simple, esa que puede surgir de una melodía que nos recuerda a nuestra infancia, o de la contagiosa sonrisa de una bola gelatinosa que rebota de aquí para allá mientras nos mira con sus ojos saltones, como diciendo «no hay nada mejor en el mundo que esto». Y durante un instante no lo hay.

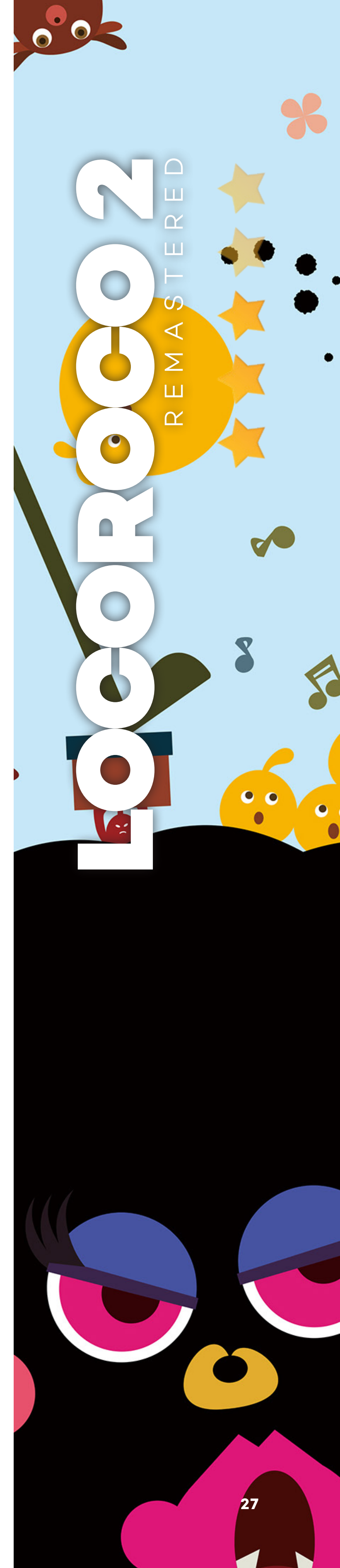
Lanzado originalmente en 2008 para PSP, *LocoRoco 2* es la continuación de una de esas ideas que surgen cuando alguien no intenta mejorar lo que vino antes, sino crear algo nuevo. Poco después de su participación en *ICO*, el desarrollador japonés **Tsutomu Kouno concibió un juego donde el jugador no manejase directamente al personaje, sino el mundo a su alrededor**. Esto llevó al concepto del primer *LocoRoco*, un pseudo-plataformas 2D en el que inclinábamos los niveles para guiar a las simpáticas criaturas que dan nombre a la saga. *LocoRoco 2* no tuvo una capacidad similar para sorprender, pero sí para aprovechar la experiencia y seguir enriqueciendo la base de la que ya se había convertido en una de las franquicias más emblemáticas de la portátil de Sony.

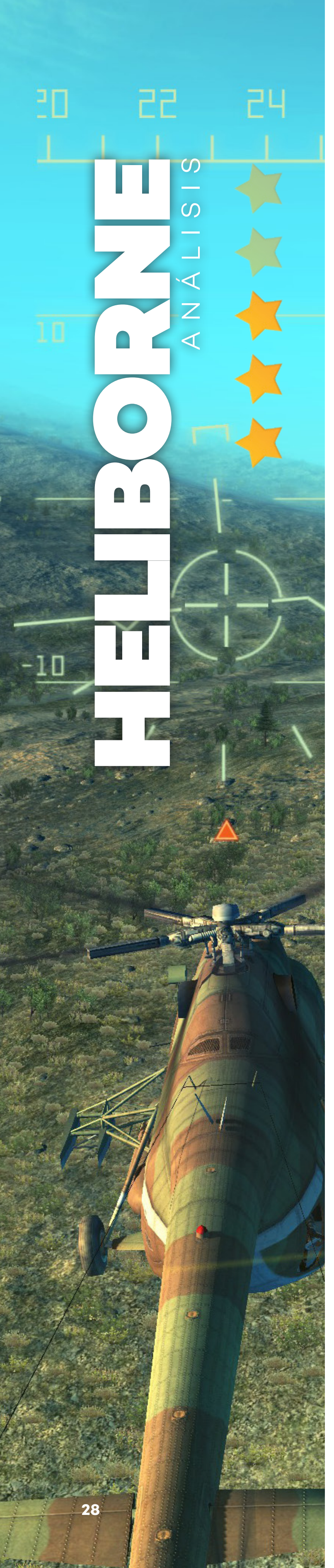


Ideal para dejarse llevar por un contagioso buen rollo.

Ahora que entramos en 2018 y PSP queda más lejos en la memoria, **remasterizaciones como esta sirven para mejorar de forma considerable la calidad de imagen** (salvo por algunas secuencias donde se perciben las limitaciones del formato original es un trabajo sobresaliente, con posibilidad de resolución 4K si disponemos de PS4 Pro) **y acercar los juegos a nuevas audiencias**. Incluso aquellos que se iniciaran con el relanzamiento del primero allá por mayo de 2017 pueden encontrar motivos para sumergirse en *LocoRoco 2 Remastered*. Los gatillos o el **sensor de movimiento** se siguen utilizando para desplazar a estas bolitas por niveles con más colores de los que podemos contar, fusionándolas en una grande o partiéndolas en muchas pequeñas según convenga, pero **el desarrollo de la secuela está aderezado por nuevos peligros, secciones acuáticas y minijuegos**.

Dado que el argumento es tan trivial como cabría esperar de un juego de este estilo, también **podemos ignorar el 2 del título y empezar directamente por él**. Su desenfadada presentación, con diseños llamativos, melodías pegadizas y cantarinas voces en idiomas inventados atrapan con rapidez. Es difícil resistirse a probar el siguiente nivel tras terminar uno, y aunque la dificultad rara vez escala demasiado, **los secretos, los coleccionables y las puntuaciones pican a volver si queremos exprimirlo**. No ofrece la mayor variedad o profundidad, como tampoco lo hacía años atrás en una portátil ya con sus *God of Wars*, *GTAs*, *Kingdom Hearts* o *Monster Hunters* (no hemos cambiado tanto después de todo). Pero siempre es agradable tener a mano algún rincón en el que desconectar y dejarse llevar por un contagioso buen rollo.





PC

EL CIELO ES EL LÍMITE

UN SIMULADOR PARA LOS AMANTES DE LOS ROTORES

POR JAVIER BELLO

Después de *World of Tanks* y *World of Warships*, estaba claro que un *World of Helicopters* no iba a tardar mucho en ver la luz. En concreto, la obra del estudio Jet Cat Games: *Heliborne*.

Si habéis jugado o visto algo de los otros dos títulos mencionados para comparar, os podréis hacer una idea rápida de la oferta de este juego: un simulador para los amantes de las aeronaves de rotor, presentando más de **40 helicopteros diferentes** repartidos entre cuatro generaciones tecnológicas, arrancando con los primeros modelos de combate de los años 50 y llegando hasta la primera década del Siglo XXI.

Heliborne presenta **una experiencia de simulación de vuelo realista**, pero con controles intuitivos y bastantes atajos para el pilotaje, añadiendo un toque arcade que facilita el manejo al público general. Aun así, pilotar correctamente los helicopteros es algo que **os va a llevar dedicación**. En especial a la hora de ejecutar maniobras rápidas, aterrizar con precisión y saber posicionarnos para sacar partido de nuestras armas. Heliborne es un juego exigente y fácilmente nos costará docenas de derribos hasta que le pillemos el truco al asunto.

La base del juego consiste en organizar escuadrones de tres helicopteros que podremos alternar desde nuestra base principal una vez iniciemos una misión. Las aeronaves pueden ser de **tres tipos**: reconocimiento, transporte y cañoneras. Los primeros son ideales para ataques relámpago y misiones de exploración, ya que hostigan a las tropas de tierra enemigas y localizando amenazas para nuestro bando. Los transportes son autoexplicativos y serán vitales para llevar soldados a las bases que vayamos capturando en los escenarios que cuenten con dicho objetivo, así como para distribuir pequeñas escuadras con armamento antiaéreo que puedan dar una sorpresa desagradable a los rivales. Por último, las cañoneras son la artillería pesada, monstruos metálicos voladores cargados de armamento y que precisaremos para abatir tanques y contingentes defensivos.



> *Exige muchas horas de vuelo para dominarlo.*

Para montar nuestros helicopteros necesitaremos puntos que iremos obteniendo al jugar y que nos permitirán desbloquear nuevos modelos o mejorar los que ya tengamos añadiendo armento u opciones adicionales. También podremos adquirir distintos tipos de soldados para llevar a bordo, teniendo que distribuirlos entre nuestro escuadrón. Por lo que la elección de tropas y naves adecuadas para cada misión es vital.

El juego cuenta con **breves campañas en solitario** para las guerras de Vietnam y Afganistán, jugando con USA y la Unión Soviética respectivamente. A la hora de enfrentarnos a otros jugadores contamos con diferentes modalidades y también podremos afrontarlos solos o en cooperativo online.

En conclusión, *Heliborne* es un título que hace un excelente trabajo a la hora de ponernos en la piel de un piloto de helicoptero. No obstante, es una experiencia de simulación que **puede llegar a hacerse un tanto monótona**, en especial con los constantes vuelos de ida y vuelta a la base.

¡LLEGAN LAS MASCOTAS!

LOS SIMS SE LLEVAN EL GATO AL AGUA

POR ÁNGELA MONTAÑEZ

Tres años han tenido que pasar para que *Los Sims 4* lanzase su expansión más anhelada, pero **su contenido justifica esta espera** con creces. *Los Sims 4: Perros y gatos* es uno de los mejores acercamientos a las mascotas más comunes dentro de la franquicia, a pesar de que los animales que nos acompañaban en *Los Sims 3* conquistasen a más de uno hasta el punto de vernos reticentes ante este nuevo intento, ya que parecía que habían alcanzado su cima. Pero nada más lejos.

La expansión *Perros y gatos* sólo nos da la posibilidad de **elegir entre estas dos especies animales**, pero las posibilidades son prácticamente infinitas y podemos, incluso, diseñar a nuestra mascota al dedillo con las características físicas típicas que la hacen inimitable. Además, *Perros y gatos* no sólo nos da la opción de escoger razas, sino **también de crear cruces** y de customizar a nuestro animalito como más nos guste, modificando su morro, orejas, pelaje, ojos, peso, patitas, cola y todo lo que se nos antoje para que, al igual que las personas, cada perro y cada gato sean como son en la vida real: **únicos y auténticos.**

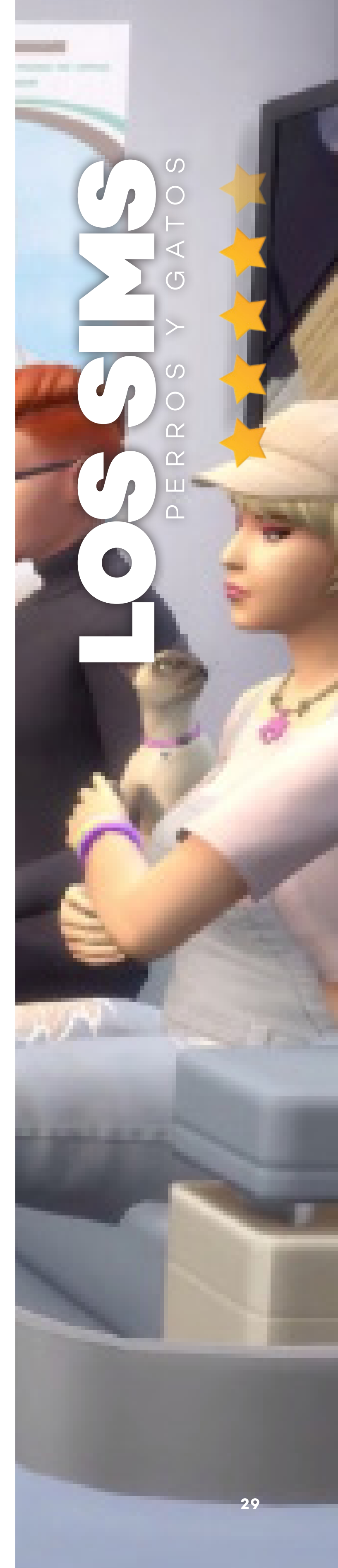
Pero esta autenticidad no sólo se limita a su aspecto físico. Existen una serie de rasgos que convierten a cada mascota en un ser vivo completamente diferente al resto y que **definen su actitud ante la vida** y ante sus compañeros, animales y humanos. Estos rasgos, a su vez, difieren en perros y gatos respectivamente, aunque compartan algunos. Un perro puede ser fiel, aventurero, bribón o sabueso, por ejemplo, mientras que en los gatos destacan los rasgos de independencia, curiosidad, territorialidad o, incluso, un pelaje velloso que irá dejando pelos por toda la casa. También podremos, por primera vez, **vestir a nuestras mascotas con disfraces**, suéters y gorritos.



Cada perro y gato son como son en la vida real.

Pero lo mejor de *Perros y gatos* es que recupera algo que se perdió en *¡Vaya fauna!*, en *Los Sims 3*; **en esta nueva expansión las mascotas son completamente independientes** y no podremos controlarlas en ningún momento, algo que otorga realismo a la experiencia de tener un animalito en casa. Deberemos interactuar con ellos para ganarnos su amistad y confianza y, según los rasgos escogidos, habrá **interacciones especiales**. Mis favoritas son las de los gatos comunicativos, a los que podemos pedir que nos canten una canción; y la de los gatos curiosos, que podrán explorar la casa diciéndonos qué es lo que ven. Y añado, como humilde opinión, que los gatos cachorros son los que roban el protagonismo en esta expansión. Adicionalmente, también **se nos permitirá optar por la carrera veterinaria** y abrir nuestra propia clínica para ayudar a estos simpáticos animalitos que nos han conquistado a todos.

Las expectativas estaban muy altas con esta expansión de *Los Sims 4*, pero han sido superadas con creces. *Perros y gatos* es **la expansión perfecta** para explorar junto a nuestra mascota un nuevo barrio marítimo lleno de posibilidades, entre ellas un hermoso faro al lado de un museo náutico. Pero os voy avisando: es muy complicado salir de casa y abandonar a estos adorables y juguetones compañeros.







PS4 · PS VITA

CANTA DESDE EL CORAZÓN

Y CAPTURA UNOS CUANTOS DEMONIOS POR EL CAMINO

POR CARLOS SANTILLANA

El género ***dungeon crawler***, al que pertenece ***Demon Gaze 2***, es muy duro, sobre todo para los no iniciados. Usa un **estilo extremadamente simplista en todos sus apartados técnicos**: animaciones casi inexistentes, escenarios en un 3D digno de hace un par de generaciones, movimiento ortogonal; mientras que al mismo tiempo **abruma con innumerables opciones**. No está pensado para el jugador medio. Sin embargo, *Demon Gaze 2* consigue acercar el género como pocas veces he visto, manteniendo su estilo base, pero sin excesivas complicaciones.

Su argumento es bastante sencillo, aunque quizá esto no es demasiado positivo para un título cuyo mayor atractivo reside en la historia, que nos cuenta cómo la *Revolutionist Party* —un grupo rebelde de la ciudad de Asteria— quiere derrocar a su líder, Magnastar; un *Demon Gazer* que invoca y usa demonios, además de engañar a los ciudadanos para utilizarlos como energía astral mediante un gran horno. Nuestro protagonista se convierte en otro *Demon Gazer* de manera involuntaria, al ser rescatado *in extremis*, y presta su ayuda a los rebeldes, liderados por unas amigas de la infancia a las que no recuerda a causa de la amnesia.

Nada demasiado ambicioso, pero que encaja bien con ese tono ligero que le han querido dar al título. En cambio sí **resulta llamativo el peso que le han dado a la música**. El propio grupo rebelde utiliza la radio para unir al pueblo a su causa sirviéndose de la canción *Starlita*, que alberga un gran poder. Todo esto hace que el único apartado técnico a destacar sea el sonoro, ya que cuenta con algunos temas interesantes, así como una buena cantidad de diálogo hablado —en inglés o japonés— que nos hará mucho más llevaderas las largas secuencias con las que va avanzando la historia.



> *Un* dungeon crawler *para todos los públicos.*

Por suerte **el *gameplay* no será tan duro como la media del género**. El movimiento por la base de operaciones o la ciudad resulta muy sencillo, y las mazmorras no son muy enrevesadas. Los combates son por turnos, sin demasiadas opciones y no muy difíciles. La parte más importante es saber cuándo convertir nuestros demonios en su forma mejorada, usar nuestras habilidades demoníacas o incluso intentar una fusión, ya que todos consumirán el mismo recurso: la energía astral.

Es una lástima que use tan pocas animaciones e imágenes, ni siquiera durante las secuencias de la historia, donde el único apoyo al texto reside en unos pocos gestos de los protagonistas. Tampoco ayuda que use al típico **protagonista mudo**, que deja la sensación de que somos unos meros espectadores mientras la historia transcurre a nuestro alrededor.

En definitiva, *Demon Gaze 2* consigue simplificar el *dungeon crawler* hasta el punto de que prácticamente cualquiera pueda darle una oportunidad aún sin conocimientos previos. Los jugadores encontrarán un título entretenido, sin demasiadas pretensiones, e incluso bastante digno en alguna que otra ocasión. Resulta **una forma ideal de iniciarnos en un género que, siendo otro juego, nos podría echar para atrás a la menor oportunidad.** No sería la primera ni la última vez.

PS4 · XBOX ONE · PC

UNA REVANCHA A MEDIO GAS

GHOST GAMES NO ATINA EN VOLVER A LA SENDA

POR ADRIÁN DÍAZ

Falta de personalidad. Así es como definiría este juego. No puedo decir que no haya estado entretenido ni que haya echado más horas de las que creería (unas 16 aproximadamente), pero es difícil ver este título como un *Need for Speed*. **Y es que mirarse en el espejo de otros y la política actual de EA, mata.**

Probablemente el factor comentado sea el menor de sus problemas, porque tenemos otros muchos más graves. Sin ir más lejos, el hecho de querer construir una historia digna de una película de *A todo gas* le afecta mucho y de forma bastante negativa. No solo el objetivo de querer tumbar a una organización que nos traiciona y manipula como es La Casa es bastante cliché, sino que el mundo construido alrededor para conseguirlo es holgadamente simplón. El juego nos da escenas como si de premios se tratasen al ganar carreras, con diálogos directos y forzados que no hacen empatizar con ninguno de los tres personajes principales: Tyler, Jess y Mac. Meter a la clase alta de la sociedad, las apuestas y los actos criminales en un juego de conducción no es la mejor idea y en *Need for Speed: Payback* no iba a ser la excepción.

El quiero y no puedo del título para parecerse a *Forza Horizon* hace que el sentido de progresión del juego sea nulo. A poco que ganemos unas carreras, se nos abrirán decenas de eventos para completar por todo el mapa. Ir a por rivales de las bandas de forma solitaria, batir velocidades máximas, o hacer pruebas de *drift* por un tramo de curvas, por ejemplo. No hay ningún motivo para seguir la historia; no hay un gancho o una atracción principal. Y cuando menos te lo esperas, ya le has echado más horas que a otros juegos que tenías en la estantería y querías empezar. No falla en entretener, pero sí falla en ser un producto bueno. Técnicamente, tampoco brilla en nada.

> “ *Entretenido, pero omitible como otros de la saga.*

Y es que cantidad no es igual a calidad. Porque en el mapa, el valle Fortune, no es un sitio interesante para conducir. La temática de desierto americano aburre pronto, al igual que encontrar fichas, carteles que destrozar o simplemente pruebas nuevas. Y para ser un sitio tan corrupto y con tanto olor a violencia, la policía solo hace acto de aparición en determinadas misiones de la historia. **Ni rastro de persecuciones policiales mientras estamos de paseo**. Y lo más importante, lo que *Need for Speed* se ha dedicado hacer durante más de una decada: convertir nuestros coches en verdaderas monstruosidades, ahora debemos repetir ciertas rutinas y mecánicas para tener acceso a ello. Recordad que es un juego de Electronic Arts en pleno 2017, por lo que unas cuantas microtransacciones podremos acelerar el proceso. En caso contrario, ya puedes estar dispuesto a repetir carreras y tener suerte en que te toquen las *Speed Cards* que de veras mejoren tu vehículo. Lo que antes se conseguía con dinero, ahora es puro azar. **Puro *grind*, como dicen actualmente.**

Need for Speed: Payback es un buen *arcade* para echar horas, pero es totalmente olvidable si no le prestáis atención a su compra. **Otra entrega que se une al resto de omitibles dentro de la saga.**





GESTIÓN Y FÚTBOL SE ENCUENTRAN

OTRA ENTREGA MÁS DE LA MÍTICA SAGA

POR JON ANDONI ORTIZ

Football Manager es a día de hoy **un clásico de la gestión en PC**, y este año vuelve una vez más con todo lo que ello implica. Mantiene esa adicción típica de los *Civilization*, esa sensación de querer seguir y seguir «solo un turno más». Los turnos se reparten en días, en los que haremos todo lo que se pueda esperar de un entrenador y mucho más.

Os voy a ser sincero: no soy un gran seguidor del fútbol, y sin embargo, me encantan los juegos de gestión. Este es mi primer videojuego de la saga, por lo que la pregunta es obligada: ¿es posible disfrutar de *Football Manager* si no sientes amor por el balompié? **Os aseguro que sí.**

Nada más comenzar creé mi avatar, un tipo de Rusia llamado Dmitry, experto ojeador y con confianza en la cantera del equipo, el Eibar. Elección un poco extraña, desde luego, pero nada que un ruso propenso a la cólera no pueda manejar. Me presento ante la junta directiva diciendo que mi objetivo es quedar entre los primeros de la tabla y su incredulidad no hace sino hacerme más fuerte. Ya lo verán.

Pocos días después me hallo frente a una marabunta de periodistas a los que le explico mis planes, entre ellos, el hecho de no traer a nadie nuevo del equipo de entrenadores, **confiar en la cantera en vez de en los fichajes** y quedar en una buena posición este año. Las preguntas de los periodistas van a hacer daño, por lo que me veo obligado a no responder algunas de las cuestiones.



> *La falta de originalidad es el verdadero problema.*

La charla con los jugadores es lo próximo. Se toman bien las palabras motivadoras que les doy y se sienten confiados, ya que saben que no pienso hacer fichajes extraños ni robarles las posiciones que ahora mismo tienen. Comienza la pretemporada y los entrenamientos con viejos y nuevos jugadores. **Decido que los entrenamientos se centren en el ataque**. Con la ayuda de mi segundo comienzo a trazar algunas estrategias simples para el partido.

Poco después, uno de los jugadores me pide una renegociación del contrato, ya que considera que ahora es mejor jugador que antes y quiere que eso se vea reflejado en su sueldo. Por supuesto me niego, y esto divide al vestuario: los que están con el jugador y los que lo ven desde mi punto de vista. **Antes de que la situación se resuelva llegan los primeros partidos amistosos y las victorias van llegando.** El jugador es cedido a otro equipo y el problema se soluciona por sí solo.

Como veis, la variedad de situaciones es enorme, ya que el entrenador tiene acceso a prácticamente todo. Se pueden negociar fichajes, ojear promesas, montar estrategias, participar activamente en ruedas de prensa o juntas directivas y mucho más. **El problema del título es la falta de originalidad respecto a los anteriores**. Sigue siendo un gran producto, pero que apenas se incorporen novedades jugosas es inaceptable. Si eres novato como yo puede ser una buena manera de entrar en la saga, pero si no lo eres mejor espera a 2019. En algún momento sorprenderán.

LOS EJÉRCITOS DEL MAL A TUS PIES

CONSTRUYE UN IMPERIO DESDE TU MAZMORRA

POR MARC ARAGÓN

En el género RTS (*real time strategy*) no abundan los títulos en los que se nos invite a darle la vuelta al tablero de juego y encarnar al malo de la partida. **La saga *Dungeons* se ha posicionado como una estupenda opción para todos aquellos que busquen una perspectiva diferente, enmarcada en las mecánicas clásicas del género.** Explotar los recursos a nuestro alcance, armar un ejército y arrasar al enemigo son los pilares básicos, pero en esta ocasión lo haremos para gloria del Señor Oscuro.

***Dungeons 3* nos propone una batalla en dos frentes.** Por un lado, nuestra mazmorra será nuestra fuente de poder. En ella excavaremos en busca de oro y construiremos las estancias que nos proporcionarán los materiales esenciales, criaremos a nuestro ejército del mal y nos prepararemos para la batalla. Cada unidad tendrá unas necesidades que deberemos satisfacer para evitar que se pongan en huelga, como pueden ser un suministro abundante de cerveza o un altar maligno. **La entrada a nuestro territorio no está cerrada, por lo que podemos ser asaltados en cualquier momento por ejércitos que quieran librar al mundo de nuestra malvada influencia** o héroes insolentes que intenten apropiarse de nuestros tesoros. Para evitarlo, deberemos protegernos construyendo mortales artefactos y trampas capaces de deshacerse de los intrusos. Esta mitad del juego funciona como un *Tower defense*. Los enemigos se dirigirán por la ruta que tracemos hasta el corazón de la mazmorra, nuestra fuente de poder, para destruirlo. Evidentemente, si lo consiguen terminará nuestra partida.

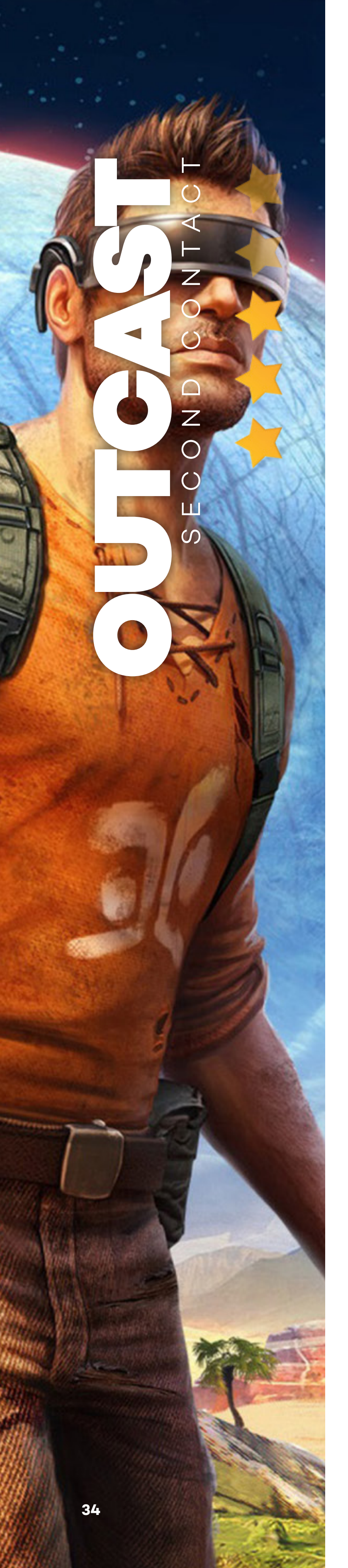


Aniquila al enemigo para gloria del Señor Oscuro

Por otro lado, en el mundo exterior, plagado de verdes bosques, mariposas, duendecillos y otros seres aborrecibles, los miserables tropas del bien se prepararán para nuestro asalto. Una vez hayamos forjado un ejército, será momento de lanzarnos al ataque. **Nuestras hordas pueden estar formadas por razas malvadas (como orcos o trolls), demonios, seres no-muertos o una combinación de los tres.** Al mando de nuestras malvadas huestes, tendremos que localizar y destruir los distintos poblados y emplazamientos del bien. Al hacerlo se convertirán en fuentes de maldad, que aumentarán nuestro poder y nos permitirán ampliar y mejorar a nuestras criaturas. Esta energía malvada tambien nos permitirá lanzar hechizos de distintos tipos, que nos ayudarán a proteger nuestra mazmorra en casos de necesidad y asestar el golpe definitivo a los héroes de la luz.

La trama nos cuenta la historia de Thalya, una elfa oscura criada en el bando de la luz, pero dominada por la oscuridad. **Ella será la líder de las criaturas que poblarán nuestra mazmorra y la encargada de corromper el mundo exterior.** Toda la campaña está plagada de guiños y chistes que hacen referencias a obras de la cultura popular, desde *El Señor de los Anillos* hasta *Dragon Ball* o la guerra entre Marvel y DC. *Dungeons 3* es una obra ligera, que se toma poco en serio a sí misma, pero que seguro nos proporcionará unas cuantas horas de diversión y alguna que otra carcajada.





PS4 · XBOX ONE · PC

UNA SEGUNDA OPORTUNIDAD

MÁS FIEL DE LO QUE DEBERÍA

POR ROBE PINEDA

La obra de culto a cargo de Appeal vuelve a la vida casi veinte años después. Tenemos que remontarnos a 1999, año en que la extinta Infogrames publicó *Outcast* en su versión para PC. Con el paso de los años, la aventura de ciencia ficción que nos permite explorar los confines del planeta **Adelpha** ha logrado erigirse como uno de esos títulos capaces de trascender en el tiempo, creando una auténtica —aunque escasa— legión de seguidores. Después de la reciente versión 1.1 lanzada a través de Steam, ahora llega ***Second Contact*, una remasterización que dota al juego de un espectacular apartado gráfico**, pero que, lamentablemente, trae consigo los mismos defectos que hicieron del título original una experiencia de lo más problemática.

Outcast siempre ha sido un juego de lo más peculiar, y es que se empeña constantemente en ocultar sus virtudes, que no son pocas, bajo un envoltorio no demasiado apetecible. Casi sin que nos demos cuenta, **nos vemos envueltos en un conflicto intergaláctico**, protagonizado por diversas razas difíciles de describir. El juego no tiene reparos en soltarnos en mitad de un planeta desconocido sin explicarnos prácticamente nada, más allá de los detalles que nos ofrece el primer habitante de Adelpha que conocemos: Jan, un excéntrico y malhumorado anciano que parece jugar un papel fundamental en la misteriosa guerra que nos acontece.



> *Los defectos que vimos en 1999 permanecen intactos.*

En su día, *Outcast* llegó a ser tachado incluso de injugable, y es que la tosquedad del sistema de control, así como la problemática cámara dan lugar a **una experiencia desesperante a la hora de navegar**. ¿Cuál es el gran problema de esta remasterización? Que todos estos problemas se mantienen intactos, así que tenemos un gran apartado gráfico... que no es capaz de ocultar ninguno de los defectos que lastraron sensiblemente al titulo original de 1999.

Second Contact es una buena oportunidad para descubrir una joya de culto pero para todos aquellos conocedores de la experiencia original que esperen un auténtico *remake*, se convertirá automáticamente en la mayor de las decepciones. No sería justo menospreciarlo por sus defectos, sino por el hecho de no corregirlos al igual que se ha hecho con el fantástico apartado visual que nos ofrece el remozado gráfico. **A finales de 2017, nos vemos ante una nueva oportunidad de disfrutar de la joya de 1999**... El problema es que los cambios resultan meramente superficiales. Un regreso completamente fiel, en lo bueno y en lo malo. Por último, me gustaría aprovechar que las remasterizaciones, *remakes* y *reboots* están a la orden del día para recordar que los defectos de este juego ya estaban ahí. Aquellos que decidan sumergirse en el planeta Adelpha por primera vez, deberían tener en cuenta que se encuentran ante un remozado gráfico sin más. ¿Bonito? Sí, mucho, pero recomiendo encarecidamente **no dejarse engañar por su aspecto visual**. El envoltorio no podía ser más acertado, pero el contenido sigue siendo el mismo que vimos hace casi veinte años.

EL HAMBRE DE LOS MUERTOS

TOCA LUCHAR A GOLPE DE COMIDA BASURA

POR CARLOS SANTILLANA

Los juegos de la saga *Pixeljunk* buscan principalmente la simpleza unida a una gran diversión, algo que quieren llevar también al terreno de la realidad virtual con ***Dead Hungry***. Y a decir verdad lo han conseguido muy bien, quizá incluso demasiado. Porque *Dead Hungry* es **rematadamente divertido**, pero también demasiado simple.

La premisa es muy similar a la de los juegos de restaurantes para móviles, por lo que tendremos que cocinar y preparar alimentos para nuestros clientes. La diferencia aquí es que la cocina se vuelve una auténtica locura desenfrenada y los clientes son hambrientos zombis que debemos convertir de nuevo en humanos a golpe de hamburguesa.

Dentro de nuestro pequeño restaurante móvil, sin movernos del sitio tendremos que **usar la plancha, freir patatas, preparar bebidas, hornear pizzas** y lanzarlo literalmente a los zombis que se van acercando lentamente a nuestro puesto. Todo con ayuda de 2 mandos Move, uno para cada mano, dando como resultado un control realmente bueno, o con el terrible control de un Dualshock si no tenemos más remedio.

Durante sus 30 niveles encontraremos diferentes tipos de zombis, como unos muy gordos; y otros que tendremos que descubrir cómo lidiar con ellos. Ya que una de las características de *Dead Hungry* es que apenas explica nada. Por ejemplo, cuánta «vida» pierde un zombi según qué ingredientes usemos, o que podremos usar todo lo que tenemos a mano, ya sea un refresco, gambas fritas, una pizza, la radio, los farolillos... y con ello crear un engendro de hamburguesa que desafíe en altura a la Torre de Babel.

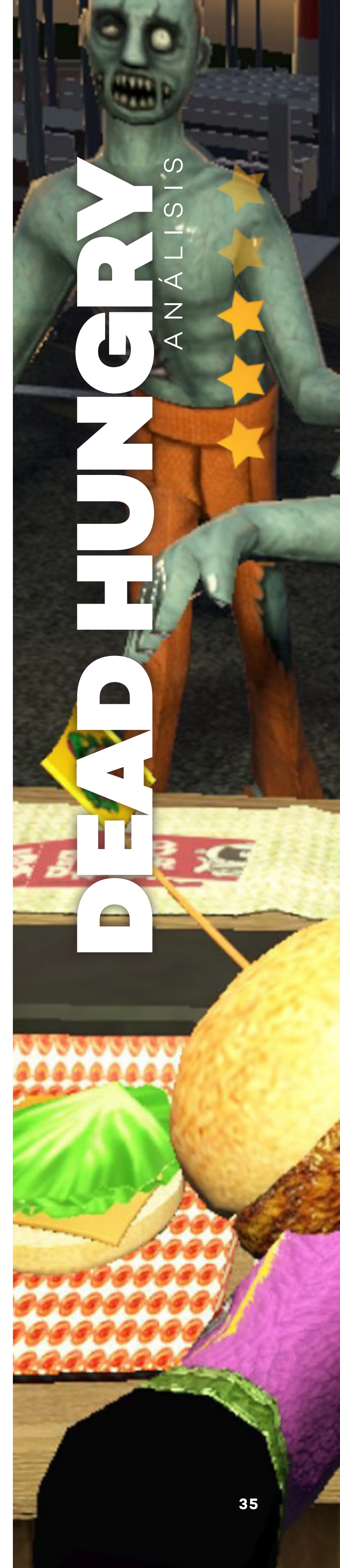


> *Un título tan divertido como repetitivo.*

Esta libertad creativa, unida al frenetismo de cocinar sin parar, es **extremadamente divertido, al menos durante un rato**; luego se vuelve repetitivo. Cada nivel procura introducir alguna novedad, como cocinar sin algún ingrediente, nuevos zombis, o jefes finales cada diez niveles. Pero incluso estos jefes no son más que un zombi que necesita mucha más comida y que a veces nos molesta de alguna manera. A fin de cuentas todo es lo mismo, porque los ingredientes son siempre iguales, así que cada nivel recae en la monotonía, donde realizaremos siempre las mismas acciones con ligeras variantes.

No hay sensación de progresión. Si conseguimos una alta puntuación en un nivel nos darán un objeto decorativo, que sólo sirve para utilizar una única vez como ingrediente. No hay desbloqueo de nuevos ingredientes —a pesar de que parece que hayan dejado sitio para ello— ni hay peticiones de comidas concretas. Por lo que al final todo se reduce a ir llenando las hamburguesas de toda la comida que creamos conveniente usar, porque nada molesta más que lanzarle una hamburguesa gigantesca a un zombi que ya estaba a punto de saciarse.

Aún con todo, *Dead Hungry* es muy divertido, al menos hasta llegar a ese punto en el que nos demos cuenta de que estamos repitiendo los mismos pasos una y otra vez. Con un poco más de trabajo habría sido un excelente juego para realidad virtual. Quizá la próxima vez.





PULSA START

DISSIDIA
FINAL FANTASY NT

Encarna a los personajes más incónicos de la saga *Final Fantasy* y lucha contra héroes y villanos en tus escenarios preferidos. Probamos el modo multijugador por equipos y te contamos todos los detalles.

por Borja Ruete

¿Preparado para la batalla final? Así es el nuevo título de Square Enix

Japón es un país distinto por muchas razones. Basta un simple viaje en metro para palpar ese algo diferente que uno siente en la **antigua tierra de los samuráis.** La gente duerme en el interior de los vagones de cualquier manera: de pie, sentado o con la cabeza recostada sobre los hombros de la persona de al lado; los teléfonos permanecen enmudecidos, aunque su actividad no cese ni un instante; las personas no elevan la voz más de la cuenta y las piernas apresuradas se apretujan en los periodos de hora punta. Es cierto que la globalización está erosionando paulatinamente algunos aspectos de la cultura, pero **la particularidad se mantiene inalterable.** Lo mismo ocurre con los videojuegos. El triunfo de ciertas obras occidentales ha fomentado la imitación de las fórmulas de éxito, y aun así, pese al aparente interés que hubo de desterrar lo japonés de sus propias producciones, al final siempre ha perdurado su sello distintivo.

Recuerdo que hace unos años, en los inicios de la época de PSP y Nintendo DS, los nipones trabajaban ya en **grandes juegos para móviles.** Es verdad que estaban aún en pañales, pero fueron pioneros y se arriesgaron a lanzar productos como *Before Crisis: Final Fantasy VII* en un momento en que Occidente todavía estaba enganchado al Snake, y eso que Nokia lo había intentado con N-Gage, un hibrido de consola y teléfono móvil que contaba con franquicias de calidad como *Tomb Raider* o *Splinter Cell*, amén de un sinfín de funcionalidades demasiado adelantadas a su tiempo.

La sociedad nipona funciona a ritmo diferente, a veces más rápido, otras más lento. Mientras que en el resto del mundo los salones *arcade* agonizan, **en el país del sol naciente las máquinas recreativas perduran.** No sorprende por tanto que juegos como *Tekken 7* o el último *Dissidia Final Fantasy* hayan llegado primero a los *arcade* antes que a las consolas domésticas.

Pongamos a un grupo de personajes míticos para que se zurren. Esa es la premisa de *Dissidia Final Fantasy NT*, una nueva entrega del *spin off* de la imperecedera saga rolera de Square Enix. **Tras el éxito de los dos juegos de PSP, cualquiera podía haber augurado su continuidad en PS Vita.** No fue el caso, seguramente debido a las discretas ventas que cosechó la portátil fuera de las fronteras japonesas. Cuatro años después de comercializar *Dissidia 012 Final Fantasy*, los también creadores de *Dragon Quest* anunciaron que tenían un nuevo título de la serie en marcha. A diferencia del resto de entregas, desarrolladas por la propia Square Enix, la obra que tenemos entre manos ha sido creada en colaboración con Koei Tecmo Games y el **Team Ninja**, padres de *Ninja Gaiden*, *Dead or Alive* y *Ni-Oh*, entre muchos otros. He acudido a Koch Media en representación de GTM para probar el juego y te cuento mis impresiones.



POR BORJA RUETE

El ser humano es un animal de costumbres fijas. El cambio nos aterroriza, nos genera una sensación de incomodidad que se alimenta del miedo a la pérdida de lo familiar, de lo que ha sido tradicionalmente o, mejor dicho, de lo que creemos que siempre ha sido. Bien lo dice el refranero popular: «*Más vale malo conocido que bueno por conocer*». La vida, sin embargo, es pura evolución, cambio constante. **Nada se mantiene estático en el tiempo**, todo avanza y se ramifica en distintas direcciones, para bien o para mal. Ocurre lo mismo con los videojuegos. Nada es para siempre, ni siquiera una fórmula clásica. Uno de los últimos ejemplos positivos es *The Legend of Zelda*, una franquicia que se hallaba algo estancada y que con *Breath of the Wild* ha sabido dar en el clavo y avanzar por el camino adecuado. ***Dissidia Final Fantasy NT***, en cambio, no altera las bases, pero sí introduce **modificaciones** importantes que **transforman la experiencia de juego.**

Dissidia Final Fantasy NT es un juego **orientado al multijugador en línea.** El que espere una historia elaborada y una buena campaña probablemente se sienta decepcionado, ya que no incluye nada de esto. La **cartera de modos para un solo jugador es** tan **exigua** que se reduce a un modo entrenamiento y a otro sin conexión. Más allá de lo dicho, a menos que se anuncie algo en las próximas semanas, ciertamente improbable, todo parece indicar que esta conversión a PlayStation 4 funcionará casi exclusivamente online.

Escribo este texto un 18 de diciembre en una mañana de invierno como cualquier otra, soleada pero con temperaturas frías. Sería un dato superfluo e innecesario de no ser porque justo hoy **se cumple el treinta aniversario de la saga *Final Fantasy***. Han sido tres décadas de personajes e historias inolvidables, de fantasía y magia, de diversión y emociones. *Dissidia Final Fantasy NT* se nutre de la saga para rescatar a los personajes y escenarios más icónicos y juntarlos en el campo de batalla.

Accedo con otros periodistas a la PlayRoom de PlayStation, el local donde voy a probar la producción de Square Enix. Lo primero que nos comentan es que se van a llevar a cabo unas sesiones de prueba con el objetivo de que nos familiaricemos con las mecánicas de juego. La principal novedad es que el título está centrado en **batalla por equipos de tres contra tres.** En total, el jugador puede elegir entre una plantilla de más

de veinte personajes, que incluye a héroes y villanos de todas las entregas de la serie. No faltan personajes como Cloud, Squall, Yitán, Sephiroth, Lightning o el Guerrero de Luz, cada uno con sus propias habilidades. Todos están distribuidos en **cinco clases distintas:** Vanguardia, Hostigadores, Tiradores, Especialistas e Invocadores. Esto añade una capa de complejidad estratégica, pues deberemos elegir un grupo equilibrado, ya que las clases son débiles o fuertes frente a otras.

Los escenarios son amplios y explorables. Ambos equipos se enfrentan en una lucha en la que está permitido casi todo. Es un gran festival de luces, magia y colores, hasta el punto de que **a veces resulta complicado discernir lo que está ocurriendo en pantalla.** Vemos a los personajes saltando y desplazándose de un lado para otro, casi como si de una coreografía se tratase. Los fuegos artificiales llegan a su clímax cuando una invocación hace acto presencia. Antes de iniciar la partida, **el equipo debe escoger a su invocación preferida**, a elegir entre Ifrit, Shiva, Ramuh, Bahamut, Alejandro y Odín. Desperdigado por el escenario se halla una especie de baliza que haremos bien en destruir si queremos acceder más rápidamente a las invocaciones. En el preciso instante en que uno de estos colosos se materializa el caos se vuelve absoluto.

El combate se desarrolla en dos fases bien diferenciadas: en primer lugar, es importante ejecutar cuanto antes los ataques que roban bravura al enemigo. Si el indicador llega a cero no quiere decir que el rival esté debilitado, pero al acumular estos puntos, los golpes que dañan el HP (la barra de vida) son mucho más poderosos. No hay que olvidar que el equipo dispone de una barra de salud común, y que si nos dejan inconscientes, se reducirá y estaremos más cerca de la derrota. Por supuesto, no todo será atacar. En todo juego de lucha la defensa es vital, y en este *Dissidia* no falta la mecánica de cubrirse.

Los datos están señalizados en la interfaz. Sin embargo, la confusión es máxima porque **los combates funcionan a una velocidad tan vertiginosa que es casi imposible atender a todos los marcadores** que embadurnan la pantalla de barras y números. Tanto mis compañeros de equipo como yo hemos jugado partidas en las que nadie se ha enterado de lo que acontecía. Tal vez el ritmo debería moderarse un poquito para que el jugador tome el control sobre su personaje.

Como en otros *Dissidia Final Fantasy*, se ha implementado un **sistema de rangos individualizado** que depende de nuestra actuación en combate. La versión *preview* es un *work in progress*, de manera que desde Square Enix se nos ha indicado que todavía se van a hacer cambios y ajustes en este sistema.

La conversión de *Dissidia Final Fantasy NT* a PlayStation 4 estará lista el próximo 30 de enero. Desde Koch Media nos informan que se podrá adquirir a un precio recomendado de 69,99 euros y que **ya es posible reservar la versión limitada en caja metálica.** Cuando esta revista llegue a tus manos probablemente se habrán desvelado todos los detalles de la edición, pero a día de hoy aún no se sabe lo que incluirá más allá de que la carátula contará con un diseño de personajes exclusivo. La nota de prensa afirma que la edición se podrá conseguir en tiendas seleccionadas.

Tras unas horas a los mandos, la sensación que prevalece es irregular, **una de cal y otra de arena**, por así decirlo. Por un lado, no puedo negar que es un producto de diversión inmediata. Su **jugabilidad eléctrica** favorece los combates rápidos, que entretienen en todo momento. Por otro lado, la impresión de que **muchos elementos quedan fuera del control del jugador** es manifiesta. Quizá es porque se necesiten más horas para dominar el sistema, pero me cuesta creer que una persona pueda estar atenta a tantos marcadores a la vez teniendo en cuenta la velocidad en la que se desarrollan las batallas. En cualquier caso, saldremos de dudas muy pronto. Lo que está claro es que este en producto destinado al multijugador online. Si no es tu perfil, mejor que lo intentes con otro título. ¿Te unes a la lucha?

“

EN TOTAL HAY CINCO CLASES DIFERENTES CON SUS DEBILIDADES Y FORTALEZAS

Habrá pase de temporada

—

Los que compren el pase de temporada podrán acceder a seis personajes adicionales que no están en el juego base, así como obtener nuevos colores para los trajes de nuestros personajes favoritos. También podrán conseguir nuevas armas.



PULSA START

KINGDOM COME DELIVERANCE

Espadas y escudos; cotas de malla y cascos; caballos y castillos. Siglo XV, Bohemia invadida. Adéntrate en una época de guerra y caballeros y lucha para servir al rey y vengar la muerte de tu familia.

por Borja Ruete

Un RPG realista en primera persona, sin magia, difícil y fiel a la historia

Olvidad la magia. Alejad por un instante la saga *The Elder Scrolls* de vuestras cabezas. Los mundos de fantasía medievales y el género de los RPG han ido siempre de la mano, pero el estudio Warhorse ha optado por ofrecer algo más realista y alejado de lo habitual. *Kingdom Come: Deliverance* no nos transporta a un mundo ficticio, sino que **nos narra una aventura basada en hechos reales** ambientada a principios del siglo XV.

Año 1403, tiempos de guerra. En el corazón del **Sacro Imperio Romano Germánico**, en la región de Bohemia, el rey Carlos IV de Luxemburgo ha fallecido. Su sucesor natural, el hijo mayor del monarca, Wenceslao IV, es ungido rey por la gracia de Dios. Como tantas veces ha ocurrido en la historia de la humanidad, **la ambición y el ansia de poder consumen el alma** de los que no han sido favorecidos con las máximas distinciones. Segismundo, medio hermano de Wenceslao, es uno de ellos. Despojado de las galas reales en Bohemia, urde un complot para ceñirse la corona sobre sus iracundas sienes. Irrumpe en el reino acompañado de sus huestes de mercenarios y encarcela al rey legítimo.

En toda invasión, en toda guerra, en toda acción bélica, siempre sufren las víctimas inocentes, los daños colaterales, dirían algunos. Mientras Wenceslao y Segismundo luchaban por su corona, la familia del **joven Henry** sucumbía a la muerte entre espasmos. El muchacho, aprendiz de herrero, consiguió salvarse *in extremis*. A partir de entonces, su vida cambiará sin remedio. **Dejará los caminos de la artesanía para enfundarse una armadura** y blandir una espada: se convertirá en caballero.

Nadie dijo que luchar fuera fácil

—

El sistema de combate es exigente y obliga al jugador a dominar las mecánicas para triunfar. Por eso, Warhorse propone una curva de aprendizaje progresiva desde el principio del juego.

Kingdom Come: Deliverance es un juego de mundo abierto en primera persona. Se diferencia del resto en el enfoque, mucho más realista. De hecho, el título de Warhorse **está construido para que el jugador se deleite con las conversaciones.** No es una obra de partidas rápidas, sino un juego que exige tiempo al usuario. Tampoco se trata de la clase de título en la que estás continuamente combatiendo, aunque las batallas estén también muy presentes.

La ambición del estudio queda fuera de toda duda. En lugar de tirar por el camino fácil, el que todos esperaríamos, **han construido un videojuego adulto repleto de detalles.** Es una obra compleja que trata de combinar diferentes mecánicas en función de la situación. Sin apenas ayudas, la obra invita a sumergirse en una historia de venganza y superación.

POR BORJA RUETE

Choque de reyes: la sucesión al trono de Bohemia, cosa de familia

Me contaba Tobias Stoltz-Zwillig, PR de Warhorse, que cuando *Kingdom Come* empezó a gestarse, el equipo estaba compuesto por solo cinco personas. Tras su andadura por **Kickstarter**, el proyecto, modesto hasta entonces, pasó a tener otra envergadura. Hoy, cuatro años después de que se iniciara el desarrollo, **el estudio ha crecido de manera considerable:** más de cien personas trabajan a contrarreloj para que el título esté listo en la fecha anunciada, el 13 de febrero.

Me acerqué a las oficinas de Koch Media en España para probar una versión bastante avanzada del videojuego. Se nos advirtió de que no era una *build* final, por lo que **todavía quedaban ciertos elementos por pulir.** Pude catarla en un PC, aunque también vi la versión de PlayStation 4. A pesar de los problemas de rendimiento, *bugs* y algunos *crasheos* en ambas versiones (peor la versión de consola), el título funcionaba razonablemente bien. En cualquier caso, Tobias nos ha asegurado que el estudio va a pasar los siguientes meses trabajando en estabilizar el producto al máximo.

Como suele ocurrir en este tipo de eventos *preview*, jugamos en tres momentos distintos de la historia. El principio de *Kingdom Come: Deliverance* adopta una estructura lineal porque sirve para enseñar al jugador las mecánicas, pero luego **el mundo se abre en toda su magnitud.** No nos mostraron esas primerísimas horas de partida, pero sí cogimos los mandos en un punto cercano al inicio de la aventura. El capítulo se denomina «Despertar» y pone al jugador en la piel de **Henry**, que **regresa al castillo del rey** para contarle que su padre le legó una espada que debía entregar al monarca. Por desgracia, unos bandidos se la robaron y el herrero regresa con las manos vacías. Aunque ha sufrido el fracaso en sus carnes, Henry desea servir a su soberano, algo que finalmente consigue a pesar de la reticencia que muestran los cortesanos. El chico, por descontado, **no tiene experiencia alguna en el campo de batalla.** Nunca ha sostenido el filo con fines bélicos ni tampoco ha vestido una cota de malla o cubierto su cabeza con un casco de guerra. ¿Puede un artesano dominar el arte de las armas, aprender sus fundamentos, convertirse en un soldado?

> Un mundo vasto
> —
> Las dimensiones de *Kingdom Come: Deliverance* son enormes. A pesar de su realismo, Warhorse ha implementado un sistema de viaje rápido para que los desplazamientos no se eternicen.

Es la excusa perfecta para que el jugador aprenda a dominar las bases del combate, **un sistema de lucha complejo que trata de emular de forma realista las batallas reales**, tal y como eran en el siglo XV. En la mayor parte de juegos de rol de esta temática, el personaje se equipa con un casco e incrementa su defensa. En *Kingdom Come*, la protección aumenta, pero el jugador verá constreñido su campo de visión y será mucho más complicado atacar y defender si lleva puesto el casco cerrado.

Instruido por un maestro guerrero, Henry aprende a moverse por el campo de batalla espada en mano. Además de bloquear, atacar y esquivar, el personaje puede fintar o emplear el arma como guardia en el último segundo. **Es un sistema de seis direcciones** que requiere tiempo de aprendizaje y cierto esfuerzo por parte del usuario. Ir a lo loco es una auténtica temeridad, de manera que es importante pensar cada movimiento. Algo similar ocurre cuando manejamos

el arco. En la mayoría de juegos, simplemente tenemos que disparar allá donde nos indica el blanco. En *Kingdom Come*, en cambio, no contamos con la tradicional mirilla.

Del tutorial de combate pasamos directamente a una batalla a gran escala. Stoltz-Zwillig nos advirtio que no iba a resultarnos sencillo porque habiamos dado un salto a otro punto del juego. No obstante, prometió que **la curva de aprendizaje preparará al jugador** convenientemente. Lo que está claro es que la planificación para la guerra es crucial. Depende del equipo que escojamos nos resultará más o menos difícil acabar con el enemigo. La obra de Warhorse captura de forma magistral la esencia de la guerra. Como jugador he sentido el caos del campo de batalla, lleno de soldados uniformados. Distinguir al aliado del enemigo no siempre es tarea sencilla y hay que tener mucho cuidado, pues existe fuego amigo. La estrategia previa puede ser vital también, ya que por ejemplo es posible envenenar la comida del rival antes de la lucha para favorecer el desarrollo del combate,

La última sección que probamos era muy distinta. **Henry se hace pasar por un monje** y debe comportarse como tal. Después de ordenarse sacerdote, pronto descubre que en el seno de la Iglesia no todos son santos. Eso sí, para no ser descubierto, no olvides hacer las tareas diarias ni estar en el sitio adecuado a la hora adecuada. Es un capítulo reservado a la conversación, aunque nos dicen, también es posible asesinar a todo el mundo. Decisiones ante todo. La vida de retiro espiritual no parece algo particularmente excitante, pero teniendo en cuenta que la muerte del abad está próxima, las ambiciones de los eclesiásticos que ansían el poder ya ha empezado a moverse. Así las cosas, dentro de los muros del monasterio no se habla de otra cosa más allá de **elecciones y candidatos**. Como no podía ser de otra manera, Henry puede ser partícipe y actuar apoyando a uno de ellos, en las sombras, por supuesto. Sin embargo, el protagonista tendrá una misión concreta: asesinar a un falso monje que se esconde en el monasterio. ¿Cuál de ellos será? Deberás indagar con mucho cuidado.

El **grado de detalle** es tal que en uno de los minijuegos el protagonista debe copiar un libro en latín. ¿El problema? El muchacho no habla la lengua de los romanos y es analfabeto. No os contaremos cómo consigue pasar desapercibido, pero que sirva de ejemplo para demostrar hasta qué punto se ha trabajado el realismo.

Las cuatro horas que dediqué a *Kingdom Come: Deliverance* se me hicieron cortas. **Es un título tan grande y con tantas posibilidades jugables que abruma**, en el buen sentido de la palabra. A la versión final le pido más estabilidad, pero todavía queda tiempo para enmendar errores y preparar una versión mucho más sólida. De todas formas, me quedo con la tranquilidad de que hayan logrado que el motor Cry Engine no se resienta demasiado en PlayStation 4. Saldremos de dudas muy pronto.

El buen diplomático
—

Como en la vida real, la diplomacia puede resolver conflictos. Henry tiene la habilidad de usar su carisma para intentar reconducir situaciones y llevarlas a su terreno. De lo contrario, siempre queda la espada...

KINGDOM COME
DELIVERANCE



Lanzamiento
13 defebrero de 2018
Desarrolla
Warhorse
Género
RPG
Plataformas
PlayStation 4
Xbox One
PC



PULSA START

METAL GEAR SURVIVE

Era inevitable. Con la licencia en su poder, resultaba obvio que Konami iba a tratar de seguir explotando la marca *Metal Gear* a pesar de la marcha de su creador y su equipo. El resultado de este intento de revitalizar la franquicia llega el próximo febrero cargado de escepticismo, y con razón.

por Javier Bello

Ante la duda, mete zombis; una clase maestra de cómo explotar un cadáver

Cuando una franquicia de éxito acumula varias entregas, suele ser habitual que se plantee la posibilidad de incorporar historias paralelas a la trama principal, ya sea en forma de episodios centrados en personajes secundarios o en hipotéticos universos alternativos. *Metal Gear* es un ejemplo perfecto de ello, pues cuenta con media docena de títulos que responden a este patrón. Generalmente, estas historias suelen tener alguna relevancia en el marco general de la saga, pero otras veces no son más que **una excusa para tratar de recolectar dinero** aprovechándose del nombre de la serie. Lamentablemente, el título que nos ocupa este avance sigue esta última tendencia.

Metal Gear Survive fue muy mal recibido por la comunidad desde su primer anuncio. El principal motivo fue que **la reputación de Konami no estaba pasando por su mejor momento**. La compañía nipona había estado recolectando una considerable cantidad de mala prensa y críticas por el cierre sistemático de series emblemáticas. Motivos como la cancelación del proyecto *P.T.*, unido a la eliminación de la *demo* en tiendas digitales y —por supuesto— el culebrón que se llevaba entre manos con Hideo Kojima, habían puesto en pie de guerra a los fanes. Al cabo de un año, tras la deserción del equipo de Kojima Productions, se daba por concluida la trayectoria de *Metal Gear*. Y fue entonces cuando el mundo se quedó estupefacto tras la presentación de este nuevo *spin-off* de la legendaria franquicia de espionaje táctico. Y cómo no, **la cosa va de zombis**.

A día de hoy, la inclusión de un modo zombi se ha convertido en un chiste, una especie de añadido obligado a cualquier juego de disparos, que si no cuenta con su particular enfrentamiento contra hordas de no-muertos, parece no estar completo. Cuando se empezó a usar este subgénero hace diez años tenía su gracia, pero **querer explotar una franquicia centrada en la infiltración incluyendo esta modalidad tiene delito**.

En cualquier caso, por lo menos sabemos que la parte jugable será sobresaliente, ya que hace uso del sistema creado para *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, con la mayoría de elementos intactos e incorporando una serie de novedades a la fórmula adaptadas al particular entorno donde transcurre la acción de esta nueva historia.

Y sí, aunque no lo parezca, *Metal Gear Survive* cuenta con su propia historia dentro de **una campaña para un jugador que se combina con la modalidad cooperativa** para las misiones multijugador.

La trama de este universo alternativo arranca con la destrucción de la Mother Base, poniéndonos en la piel de un soldado que se quedó atrás en la evacuación y que es testigo de cómo un agujero negro se materializa sobre la base para absorberlo todo. Contra todo pronóstico, logra evitar ser succionado por el extraño

POR JAVIER BELLO



Una fórmula peligrosa

—

Aunque con muy buenas mecánicas, la oferta jugable del título puede caer en la repetición con mucha facilidad si el juego no ofrece algo más que recolección de recursos y fabricación de defensas contra los zombis.

fenómeno, siendo uno de los pocos supervivientes de esta inexplicable situación. Seis meses después, una misteriosa organización le envía a través de un portal similar al lugar donde fue transportada la Mother Base para tratar de **averiguar las causas de este acontecimiento** y explorar su peligroso mundo. Pronto llegaremos a los restos de la base, donde los supervivientes han establecido un campamento para defenderse de los moradores del lugar.

Nuestro papel será recolectar todo tipo de objetos, desde agua y comida a materiales de construcción para ampliar la base. También podremos gestionar la creación de armas, municiones y defensa. De esta forma, **el principal foco jugable hace honor al nombre del título** y nos tendrá en constante movimiento para que nos hagamos con los recursos necesarios que nos permitan seguir adelante en la misión. O al menos, esa es la idea. Una tara frecuente que suelen tener los juegos de supervivencia es que al principio solemos ir justos, pero a las pocas horas podemos estar tan bien asentados que se pierde esa sensación de urgencia y desesperación. Por otro lado, otros títulos abusan de la búsqueda de necesidades básicas hasta el punto de que se convierten en algo frustrante, ya que evitan que mejoremos nuestra situación.

La principal novedad que incorpora este nuevo título es su **enfoque en la construcción de objetos**. Podremos fabricar numerosos utensilios en los bancos de trabajo, incluyendo armas y munición, pero para las mejores opciones necesitaremos planos, una recompensa frecuente en las misiones cooperativas.

El aliciente con el que quiere contar *Metal Gear Survive* es que **en cualquier momento podemos iniciar una misión multijugador**, teniendo que acabar con hordas de zombis o defender un lugar mientras recolectamos los recursos que guarda. Estos objetivos cooperativos nos permitirán llevar las recompensas obtenidas a la campaña individual y las mejores armas solo se pueden obtener de esta forma.

Para facilitar estos enfrentamientos **podremos crear defensas y estructuras** que nos ayuden en la tarea. El juego las define como unidades interceptoras y pueden ser atalayas, barricadas, muros de rejas, torretas armadas y trampas de todo tipo. Podemos emplazarlas en cualquier sitio, por lo que nos pueden otorgar una ventaja decisiva en situaciones que de



otra forma parecerían imposibles de superar.

Dado que la munición escasea, tendremos que fabricarla nosotros mismos, pero esto hará que siempre tengamos una cantidad muy limitada. Es por ello que **se han incluido una amplia variedad de armas cuerpo a cuerpo**. La mayoría de ellas son toscas y brutales, ideales para hacer frente a varios zombis a la vez de un solo golpe, o algo más sutiles como una lanza, que podemos usar a través de las verjas.

El sigilo también estará presente en el juego, ya que dada nuestra escasez de recursos inicial, un enfrentamiento directo contra un enemigo puede llamar la atención de toda una horda. El arco será nuestra mejor manera de eliminar la oposición discretamente y tendremos la posibilidad de recuperar las flechas usadas de los cadaveres. A la hora de abrir contenedores cerrados también existe la opción de hacerlo discretamente, cosa que nos llevará tiempo y nos dejará expuestos, o intentar reventar su cerradura a las bravas, atrayendo a todos los zombis cercanos.

Mientras exploramos el mundo, nos podremos encontrar con **eventos aleatorios** como objetos que caen del cielo, surgidos de un agujero de gusano y que pueden ser un excelente ingreso de recursos, o nuevos supervivientes que podemos rescatar y llevar a nuestra base, donde es posible asignarlos a secciones concretas para mejorar nuestras infraestructuras.

Por último, **hay muchas zonas del mapa cubiertas por una nube tóxica** en la que solo podremos adentrarnos si contamos con una máscara de gas y suficiente oxígeno para la misión. Si durante nuestra incursión por estos territorios nos quedamos sin aire en nuestras reservas pereceremos de inmediato, por lo que será necesario prepararse a conciencia para explorar estos sitios. Es bastante probable que escondan secretos del trasfondo e historia de este particular mundo.

Si os soy sincero, no creo que *Metal Gear Survive* vaya a ser un mal juego. Como mencioné al principio, dado que emplea el chasis de la anterior entrega numerada, su apartado jugable va a ser muy bueno y la incorporación de las mecánicas de construcción y la modalidad cooperativa le otorgan un extra que le queda muy bien.

Su principal problema es llamarse *Metal Gear*, hacer uso del nombre de la icónica franquicia con el fin de atraer ventas a un título que no reinventa la pólvora y del que existen ofertas similares. Estoy bastante convencido que buena parte de sus compradores potenciales lo ignorarán por puro resentimiento, tachando esta entrega de sacacuartos que trata de aprovechar el máximo el material ya existente para tratar de venderlo como una nueva experiencia.

Si analizamos de cerca el juego, **es difícil apreciar algo que no sea un mero remozado del Fox Engine** y de los recursos del multijugador de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Lo único realmente nuevo son los zombis —pendientes todavía del nombre que les darán dentro del juego a estos curiosos no-muertos— e incluso la opción de crear estructuras y objetos de la nada, no es más que ofrecer al jugador las herramientas del editor de niveles.

Caldo de cultivo para DLC

—

Aunque todavía no hay nada anunciado al respecto, un juego de estas características tiene todas las papeletas para verse copado de contenidos descargables e incluso de las polémicas cajas de botín que tanto están de moda.

Lo que ha hecho destacar a la franquicia desde el principio siempre fue su historia, su presentación cinemática y sus personajes. De lo primero, lo único que tenemos es poco más que una excusa para recolectar recursos y matar zombis. Del apartado cinemático tan solo se ha visto la introducción que amplia una escena ya existente y de sus personajes no sabemos nada. **El protagonista es creado con el editor de personajes para el multijugador de MGSV** y no se le ha escuchado decir nada todavía, teniendo todas las papeletas para ser un héroe silencioso, destinado a ser nuestro avatar y poco más.

Si Konami hubiera puesto a trabajar a su departamento de diseño, es posible que hubieran podido reaprovechar estos recursos para ofrecer un planteamiento más original y **alejado de todo el odio gratuito que se ha granjeado por querer ir a lo fácil** con tal de sacar dinero. Incluso sin todo este bagaje, *Metal Gear Survive* lo tiene difícil para triunfar. Su fórmula corre peligro de volverse aburrida y repetitiva muy rápidamente si esto es todo lo que tiene que ofrecer. Habrá que esperar a febrero para dar el veredicto final.

METAL GEAR SURVIVE



Lanzamiento
22 de febrero de 2018
Desarrolla
Konami
Género
Acción y supervivencia
Plataformas
PlayStation 4
Xbox One
PC
Multijugador
Cooperativo
4 jugadores



PULSA START

FAR CRY 5

por Alejandro Castillo

Un pueblo estadounidense aparentemente tranquilo será el escenario de una secta que pondrá patas arriba a sus ciudadanos. Bienvenidos a Hope, Montana; bienvenidos al paraíso.

La población autóctona será una valiosa fuente de información



No habrá paz para los malvados. Quizá esa sea la frase que mejor define a una de las grandes propuestas de la compañía gala. Ubisoft se encuentra entre las productoras con mayor número de mundos abiertos en su oferta. Nombres como *Watch Dogs*, *The Division*, *Assassin's Creed* o la saga que tenemos hoy entre manos forman parte de la memoria colectiva reciente dentro de la escena triple a, ya sea de una forma u otra. La gran cantidad de estudios internos en su haber permiten ir un paso más allá en cuanto a filosofía de trabajo se refiere. **Cada proyecto, con independencia del sector de Ubisoft que lo desarrolle, se nutre de las mejores características del anterior.** Este aprendizaje interno no solo permite ampliar los horizontes de las fórmulas jugables, sino que de cara al público arraiga la marca.

Far Cry es el principal exponente de cómo moldear su figura manteniendo una base sólida y reconocible. No ha sido hasta la tercera entrega —popular entre sus seguidores por la delirante figura de Vaas Montenegro— cuando la franquicia comenzó a tomar una estructura similar a la que pudimos observar en *Assassin's Creed* allá por 2007. En él nos encontramos ante un escenario donde se nos permite libertad total de movimiento. Para progresar, además de mejorar las capacidades del protagonista, **ofrece la oportunidad de escalar diferentes puntos de interés que descubren los accesos más recónditos de la zona en cuestión.** O lo que es lo mismo: las famosas atalayas escaladas como si fuésemos el mismísimo Altair.

La Puerta del Edén

—

Esta secta liderada por Joseph Seed ha puesto patas arriba la tranquilidad del poblado de Hope. Tendremos que ayudar a la resistencia local para acabar con su influencia.

Cuantas más zonas desbloqueemos en nuestro mapa, mayor número de actividades tendremos a nuestro alcance. Estas acciones cobran sentido al estar unidas junto a otra mecánica de su propia cosecha, y es que **limpiar campamentos de bandidos liberará en mayor medida la influencia de las tropas enemigas en esa porción de terreno.** Nos será realmente útil para explorar de una manera mucho más tranquila, incluso obtendremos diferentes mejoras en forma de nuevas misiones y mercaderes según la afluencia del lugar.

Son mecánicas que, unidas, forman parte de un diseño que introduce al jugador en una espiral de exploración. Justo lo que el estudio busca. Quizá sin ese aprendizaje al que aludiamos con anterioridad, la navegación y la sensación de progreso sería menos llevadera de la que pudimos encontrarnos.



POR ALEJANDRO CASTILLO

En líneas generales, ***Far Cry 3* fue el resultado de corregir los principales escollos que la comunidad encontró en su antecesor,** ayudado en parte por el asentamiento de la pasada generación de consolas. Sin embargo, la secuela para los primeros coletazos de PlayStation 4 y Xbox One dejó un sabor amargo entre sus seguidores acérrimos. No porque se cometieran errores, ni mucho menos, pero sí que se sentía como una entrega de transición hacia un *Far Cry* numerado de nueva generación con todas las de la ley. En ese punto nos encontramos en las presentes líneas; es hora de abrazar uno de los proyectos más ambiciosos a los que Ubisoft Montreal se ha enfrentado jamás.

Far Cry 5 nos introducirá en un apacible pueblo del condado de Montana, llamado **Hope**. Los lugareños vivían tranquilamente hasta que poco a poco unos recién llegados comenzaron a propagar ideas propias de una secta. Por sorpresa, un gran sector de los mismos comienza a creer en las palabras de estos falsos profetas, llevando al culto religioso a convertirse en los principales dueños de estas tierras. **La Puerta del Edén, como se hacen llamar, están liderados por Joseph Seed**, un excéntrico pero temido soldado de la fe que ha conseguido imponer su ley por la fuerza. Obviamente esto ha generado convulsión entre la comunidad que todavía se resiste a seguirle, por lo que el pueblo se ve sumido en una especie de guerra civil donde no existen prisioneros.

Ahí es donde entramos nosotros. A diferencia de los antecesores, el personaje no será predefinido, sino que estará en nuestra mano moldear su aspecto de cara a las diferentes opciones de juego disponibles poco después del término de la introducción. La principal novedad la encontramos en el modo cooperativo. En Nepal se coqueteó con una suerte de experiencia compartida únicamente habilitada para tareas secundarias y por el único placer de disfrutar junto a un amigo del juego. **Aquí se ha llevado la función cooperativa a su más amplio sentido de la palabra**, es decir, **el título está diseñado para que sea plenamente jugable junto a otro jugador.** Misiones principales, retos, desbloqueo de zonas... todo, absolutamente todo será compartido.

Ahora diréis: ¿Cómo funcionará el progreso si utilizamos las dos grandes vertientes durante todo nuestro periplo?

Muy sencillo. El anfitrión actuará como principal canalizador de las actividades a realizar durante la sesión. Podrá activar a placer cualquier punto argumental o secundario que tenga disponible en el mapa, siendo el invitado quien tendrá que amoldarse a la situación del otro. Sin embargo, **todo el progreso tendrá repercusión en el mundo del segundo jugador**, incluyendo lo que obtenga durante su visita. Es decir: si ambos usuarios se encuentran en el mismo punto de la trama, completarla en el mundo del anfitrión también hará que en su mundo se haya completado. Este método se ha pensado en vistas de derribar cualquier barrera existente entre el modelo tradicional y multijugador, permitiendo que el cambio entre una y otra sea lo más familiar posible. Se acabaron los miedos por ayudar a un amigo en su partida.

Si por algo se caracteriza la saga es por ofrecer grandes dosis de diversión en todo tipo de vertientes. Desde la conducción de vehículos por tierra, mar y aire, pasando por el uso de armamento militar o por el simple disfrute de ver como un pequeño fuego se propaga hasta la aldea enemiga. Una localización como Montana tiene a su disposición un potencial abrumador en cuanto a posibilidades de juego, comenzando por la fauna. La compañía ha querido poner especial hincapié en recrear fielmente las sensaciones de vivir en un paraje de tanta naturaleza como este, y los animales que habitan allí son la piedra angular de la exploración por todo Hope. La inteligencia artificial de los mismos se ha moldeado de nuevo al completo para ofrecer una experiencia impredecible, donde cualquier situación por improbable que parezca pueda darse. Lo mismo ocurrirá con todas las amenazas humanoides.

Esa mezcla de crítica social y el humor más irónico crean un escenario atractivo. Solo con echar un vistazo a su oferta tenemos bien claro que ***Far Cry 5* dejó de tomarse en serio hace mucho tiempo** —para fortuna de sus seguidores—. El entorno copado de locura, decadencia y violencia frente al contraste de la naturaleza seria y realista crean un cóctel perfecto para conseguir atrapar al jugador desde el minuto uno. El argumento puede sonar llano, la principal función del videojuego debería ser entretener, pero esta obra más si cabe porta la bandera de la diversión con total orgullo. Da igual que nos encontremos con una carrera de *monster trucks*, o que un fiel canino nos auxilie trayéndonos un surtido de objetos vitales para nuestros intereses (¡incluso un arma!), el principal objetivo es que quien esté detrás de la pantalla esboce una sonrisa tras apagar la videoconsola u ordenador de turno.

> “ FAR CRY 5 PORTA LA BANDERA DE LA DIVERSIÓN CON TOTAL ORGULLO

Quienes busquen novedades de peso en términos de *gunplay* o control no encontrarán ninguna revolución. Las sensaciones a los mandos serán similares a las conocidas en la tercera entrega; **la mejora en la oferta jugable reside únicamente en ofrecer un producto más grande, de mayor contenido de calidad y abriendo las puertas a la cooperación en línea.** Se espera que el árbol de habilidades también tenga su espacio para la renovación, manteniendo, eso sí, las mecánicas tradicionales que obtenemos a medida que recopilamos experiencia.

No es baladí su lanzamiento a comienzos del 2018. Ubisoft ha depositado en él sus grandes esperanzas comerciales para el primer trimestre del año, por lo que podemos hacernos una idea de la importancia de abrir los nuevos doce meses naturales con buen pie. **El inesperado retraso de tan solo un mes denota un compromiso total por ofrecer el mejor producto posible**. Será el próximo 27 de marzo cuando por fin nos hospedemos en el pueblo ficticio más convulso de los Estados Unidos en esta generación. ¿Será por fin la obra que reconcilie a los más críticos? ¿O todavía tendremos que esperar más tiempo para encontrar el *Far Cry* más mejorado de su larga trayectoria? Lo que está claro es que diversión, lo que se dice diversión, encontraremos en altas dosis.

FAR CRY 5



Lanzamiento
27 de marzo de 2018
Desarrolla
Ubisoft
Género
Acción y aventura
Plataformas
PlayStation 4
Xbox One
PC

Compañía animal

En un punto de la trama principal comenzaremos a contar con la simpática ayuda de un perro. Nos proporcionará todo tipo de objetos útiles para nuestra aventura, incluido armas.





¿CÓMO ES EL FUTURO DE

las cajas de botín?

Las cajas de botín o *loot boxes* causaron mucha controversia el año pasado. Más concretamente, lo hizo *Star Wars Battlefront II;* el modelo de competitivo online que planteaba se alejaba de todo lo deseable en cuanto a multijugador se refería. Sin embargo, las obras que abusan de este modelo de financiación tanto moral como éticamente cuestionables son numerosas; las hay más nocivas, como el caso de los Jedi y los Sith, y las hay más livianas, como *Overwatch*, *League of Legends*, *FIFA* o *Hearthstone*.

POR CARLOS LORCA

POR CARLOS LORCA

GEMMA, LA MADRE DE ÁNGEL, PREOCUPADA CON EL TEMA

«Temo que mi hijo sufra adicciones a los sobres»



Eduardo y Ángel, dos perfiles diferentes

—

Mientras que uno paga cajas de botín para ganar exclusividad en el aspecto de los personajes, el otro lo hace para avanzar más rápido y, por tanto, ganar más.

Ángel tiene **15 años** y juega a *FIFA*. Cuando le pregunto por qué compra cromos en el juego, responde: «**tardo menos** consiguiendo los recursos que si solo jugase [...] Si aparte de jugar metes dinero acabas con más recursos, más monedas y, por tanto, mejores jugadores». Gemma, su madre, no lo ve así: «Me parece mal. Eso puede suscitar que tenga **adicciones al juego** [...] Me da rabia pagar 70 euros para luego tener que seguir haciéndolo ».

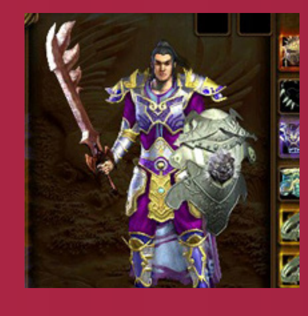
Eduardo tiene 21 años y es otro jugador asiduo. Si le dan a elegir entre aventura individual o juego en línea, se decanta por la segunda opción. Juega ***Overwatch***, por ejemplo; también se ha zambullido en otras plataformas probando, por ejemplo, ***Hearthstone***. Eduardo ha pasado por caja en repetidas ocasiones con estos títulos; no se los ha comprado dos o tres veces, sino que ha recurrido a las polémicas **cajas de botín**. Y no una vez ni dos: muchas. «Fácilmente, me he podido dejar **más de 500 euros**», dice. «Me sirve para tener una mejor experiencia del juego. Es una cuestión de gustos: **me gusta más ver a mi personaje real y diferente que ganar**». Además, me recuerda cuándo y cómo empezó el asunto: «todo se debe a *League of Legends*, hace años. Las *skins* no me ofrecían nada que me potenciara, pero verme más chulo y sentir esa exclusividad me **reconfortaba**».

Hace un par de meses, más concretamente, en noviembre, se lanzó un título que causó más repercusión mediática por su contenido que por su continente. Se trata de *Star Wars Battlefront II*. El juego ya llegó con **notorias discrepancias** por sus cajas de botín. Estas recompensas, que también son bautizadas como ***loot boxes***, fueron uno de los temas más cuestiona-

> “
>
> ME HE GASTADO MÁS DE 500 EUROS EN MICROPAGOS

dos de 2017; su polémica mutación distaba de la naturaleza para la que había sido concebida **primigeniamente**.

Pero ¿qué es este elemento que estamos tratando hoy? Las *loot boxes* son **consumibles virtuales** que contienen una amplia variedad de ítems en su interior; **trajes o *skins***, para ataviar al personaje de la manera más florida posible; **elementos personalizables**, como avatares; y ***power ups*** o potenciadores, que aventajan al jugador de cara a afrontar un duelo (en el propio *Star Wars*, una mejora hace que la salud se regenere antes; otra afecta a la resistencia frente a las explosiones). Son elementos originales de los juegos de rol online que sirven como **recompensa** por transformar horas de vida real en horas de vida virtual.



Servían, más bien. La naturaleza de las *loot boxes* no ha cambiado drásticamente, pero sí que parece haber modificado su ADN conforme ha transcurrido el tiempo. En su origen, comenzaron como una manera de **monetizar** los juegos *free to play*; el primer caso de cajas de botín que se conoce es el del juego chino ***ZT Online***. Los ciudadanos del país piratearon salvajemente el título, y su desarrolladora, incapaz de frenar ese acto de delincuencia cibernética, introdujo el concepto para no perder dinero. Este ejercicio supuso un **punto de partida** para el resto de títulos, normalmente de móvil, de cara a afrontar el concepto de *free to play*: no se cobra el juego, pero sí los elementos adquiridos dentro.

Las cajas de botín, un hecho endémico del free to play

—

El juego *ZT Online* fue el primero en introducir los micropagos como paliativo contra el pirateo masivo que estaba sufriendo.

Sí que es cierto que se antoja necesario **discernir taxonómicamente las cajas**. Las primeras son «sanas», por así decirlo; incluyen **trajes o elementos visuales** (como las de *Overwatch*) que únicamente sirven para satisfacer los gustos de los jugadores o, en caso de **altruismo pronunciado**, para mostrar **gratitud** a la desarrolladora que ha ofrecido un producto gratuito (como también puede ser *Hearthstone*). Otro caso muy diferente es el de *Star Wars Battlefront II*: pagar hace al jugador mucho más **fuerte y competitivo**, por lo que hay una clara desventaja entre los que pagan y los que no lo hacen.

Estas recompensas (como dibujo y ejemplifico levemente más arriba) se han **entrometido en títulos triple A**; los micropagos han aflorado como analogía de **avance rápido en el multijugador online**. El aclamado modo **Ultimate**

POR CARLOS LORCA

Team de *FIFA* consiste en aunar a los mejores jugadores del mundo en un mismo equipo para batirse el cobre con otros rivales; los paquetes de cromos de jugadores se desbloquean jugando y, por supuesto, **pasando por caja**. Aquí la salvedad es significativa: los micropagos en *FIFA* se alojan únicamente en una **zona muy específica** de la vertiente competitiva. Además, los cromos no son elementos anacrónicos, sino que, hoy en día, se siguen comercializando y es un negocio efectivo.

Pero ¿qué sucede con el ya mencionado *Star Wars Battlefront II*? Hay una sensación permanente y general de que cuanto más pagues, más rápido avanzas; **más ganas, mejor ejecutas las partidas y se obtienen las victorias esperadas.** En el mundo de los ciegos, el tuerto es el rey; en el mundo de las *loot boxes*, el ciego es quien no las compra. O se juega de manera insana para adquirir experiencia y desbloquear las recompensas, o se pasa por caja.



Las cajas de botín presentan diferente naturaleza

—

Las hay que no desbalancean la faceta online y únicamente sirven como reclamo estilístico (como *League of Legends*), mientras que otras sí perjudican a los más novatos.

En el decálogo seminal del proyecto se dictaban una serie de medidas referidas a la **progresión** del título. Las cajas de botín que contenían cosméticos y *power ups* se podían obtener jugando, pero también pagando. Desde el primer día iban a estar disponibles los micropagos: podrían encontrarse, perfectamente, **jugadores de nivel 1 con equipo de nivel superior**. *Electronic Arts* delegó todo el sistema de progresión de niveles natural del primer juego a la aleatoriedad de las cajas en esta secuela. Un autodisparo en el pie.

Ante las presiones de los usuarios en foros como *Reddit*, la compañía eliminó esta medida y redujo el coste de adquisición de los héroes, pasando de **40 horas a solo 7**. El sentir general es que se había producido una «bajada de pantalones» por parte de **Andrew Wilson** (CEO de *Electronic Arts)* tras la llamada de Jimmy Pitaro, miembro ejecutivo de Disney. Sea como fuere, la comunidad salió ganando; la presión popular derrumbó a la **tiranía monetaria** que *Star Wars* pretendía introducir.

Las rimbombantes microtransacciones salpicaron **esferas sociales inimaginables**. Uno de los miembros de gobierno de **Hawái**, **Chris Lee**, no dudó en atacar con vehemencia a las cajas de botín recientemente vistas: «(*Star Wars Battlefront II)* es un **casino mediático** diseñado para animar a los niños a gastar dinero [...] Estamos estudiando la legislación de cara a prohibir la venta de estos videojuegos a menores». El **senador galo Jerome Durain,** figura destacada en Francia, envió una carta (que posteriormente hizo pública en Twitter) a la agencia ARJEL advirtiendo del peligro y el efecto nocivo de estas políticas empresariales. En **Victoria**, un estado de **Australia**, las cajas de botín se han declarado como



apuestas por ser **«cuestionables legalmente»**. Pero el caso más célebre es el de **Bélgica**, que se encuentra estudiando la legitimidad de estas *loot boxes*; muchos medios se hicieron eco de un fallo definitorio, según el cual el país consideraba como apuestas dicha práctica, pero todo fue un error de traducción y el tema sigue varado.

Pero aproximemos este asunto al máximo posible. En **España**, el futuro de este elemento no queda esclarecido. La **Dirección General de Ordenación del Juego**, englobada en el **Ministerio de Hacienda y Función Pública**, asegura estar investigando el tema: «para considerar un consumible electrónico como juego de azar deben de cumplirse **tres** requisitos; una **participación voluntaria** por parte de un usuario siendo consciente de la aleatoriedad; estar garantizado por la propia génesis del mecanismo que sea un **método basado en el azar**; y que el elemento que se obtenga se pueda **monetizar**». La Dirección lo ha dejado claro: «actualmente, las *loot boxes* cumplen dos de esos conceptos, pero los consumibles obtenidos (*skins*, *power ups* etc.) **no se pueden tornar en dinero real**».

La Dirección General no se lava las manos. «A pesar de que no lo consideremos juego irresponsable, estamos pendientes de su evolución. En el momento en que las recompensas se puedan **monetizar** y, sobre todo, **afecte a la salud pública**, entraremos a investigar su legitimidad». Desde el gobierno también están al tanto de las plataformas de venta de moneda virtual: «en casos como *FIFA* somos conscientes de que la moneda se puede comercializar mediante soportes web. **Es un caso complicado**. No es nada sencillo». Por último, el caso de *Star Wars Battlefront II* parece estar validado (por ahora): «pagar por avanzar no es azar, es realizar pagos para progresar más rápido. Eso se escapa de nuestros dominios ».

La principal organización representante de los videojuegos en España, **AEVI**, reitera lo dicho por el Gobierno, aunque, ofrecen una alternativa: «El sistema PEGI está trabajando ya en la elaboración de un **descriptor de microtransacción/compras** internas en la aplicación, de forma que tanto padres como jugadores sean conscientes de las características de la inclusión de microcompras».

Un intento de regulación del tema aparece con ***Clash Royale***: de manera esporádica, ***Supercell*** rebaja los cofres del tesoro para atraer compradores, pero **limita la adquisición de estos a dos unidades**. De extenderse a la totalidad del asunto se **reduciría la polémica** de las apuestas y **no desbalancearía** tanto la vertiente online.

Eduardo y Ángel. Dos posturas semejantes que chocan con el aparente **contraste** general contrario a las cajas. Ello solo demuestra que el público que las compra es **mayor** que el que no; de no ser así, estaríamos ante un modelo extinto. Jurídicamente se trata de una batalla perdida, pero la comunidad puede presionar y castigar estas conductas para revertir la situación. Sólo queda una cosa clara: las cajas de botín se van a quedar, al menos, durante un tiempo.

El gobierno está estudiando estos casos

—

Para «meter mano» a las cajas de botín deben cumplirse tres requisitos: participación voluntaria por parte del usuario, que el sistema quede garantizado como aleatorio y que la recompensa se pueda monetizar.



REVIVE EL CREDO

Assassin's

La saga de los asesinos nos ha dejado grandes momentos. Tras un tiempo en barbecho, regresa con el mágico y enigmático Egipto de los faraones.

POR ALEJANDRA PERNIAS

Desde que era pequeña, me ha maravillado el mundo del **Antiguo Egipto**. Su mitología, su forma de vida y costumbres eran para mí toda una fuente de curiosidad que necesitaba saciar. Pasaba muchas horas leyendo sobre el tema y terminé por dedicar la mayor parte de mi tiempo frente al ordenador en jugar al mítico título de estrategia, *Pharaon*. Horas y horas construyendo mi ciudad y aplacando la ira de las deidades de Egipto no hicieron más que fascinarme más todavía por su mundo.

Siempre había soñado con poder **escalar una pirámide** y mirar desde arriba el desierto desmoronándose a mis pies. Recorrer las dunas a lomos de un camello y toparme con algún que otro espejismo producido por el calor; o pasear por las calles de **Alejandría**, visitar su biblioteca y su faro, descubriendo cada matiz que escondiera la imponente ciudad por aquella época tan mística. Todo eso llegó a mi vida el 27 de octubre de 2017 gracias a la nueva entrega de la saga de asesinos de Ubisoft, ***Assassin's Creed Origins***.

Hemos repasado la historia mientras hacíamos *parkour* por calles que ni imaginábamos poder recorrer. La primera entrega de la franquicia nos mostraba un punto de inicio, el eterno conflicto entre la Hermandad de Asesinos y los Templarios. La ubicación era perfecta, en pleno siglo XII entre Damasco y Jerusalén conocíamos a **Altaïr** y su perseverancia por cumplir con las leyes establecidas por la orden de asesinos. Se empezaban a intercambiar realidades y se presentaba el Animus, una maravillosa tecnología con la que podíamos regresar a vidas pasadas.

Después, llegaba uno de los personajes más queridos por los seguidores, **Ezio Auditore**, su carisma, como un diamante en bruto, se pulió durante tres entregas protagonizadas por el italiano que nos dejó múltiples tramas de conspiración en una preciosa Italia renacentista. Gustó tanto y el *feedback* de la comunidad resultó tan positivo que terminó por explotarse hasta que ya no dio más de sí.

Ya un poco de capa caída continuaban las aventuras históricas con el personaje que menos expectación ha levantado en la saga, **Connor Kenway**, para muchos una de las entregas más flojas de toda la franquicia. Aunque todo hay que decirlo, la **Guerra de la Independencia** estadounidense de 1750 es un marco más que interesante que finalmente fue desaprovechado.

Un tiempo después la piratería se adueñaba de la trama. La era dorada de los piratas, capitaneada por **Edward Kenway** nos daba más acción, sal y ron que una historia de asesinos, pero la fórmula enganchaba y mantenía la atención en esos sanguinarios saqueadores que ansiaban por encima de todo la libertad. A la vez, y para la anterior generación de consolas (PlayStation 3 y Xbox 360) despertaba *Assassin's Creed Rogue*, una aventura que se centraba más en la corriente templaria y nos presentaba **una nueva manera de entender la trama**. Una pena que pasara bastante desapercibido, ya que aporta gran riqueza a la estructura de la franquicia como conjunto.

Con *Assassin's Creed Unity* pudimos descubrir un nuevo nivel de detalle en la ambientación, París en plena **Revolución Francesa** es un festival argumental. Lástima que este título se viera salpicado por un **trabajo deficiente** en su apartado técnico, fue objetivo de memes de todo tipo y de duras críticas hacia Ubisoft.

Más tarde llegaría *Syndicate*, en el que el Londres de la época victoriana se postraba a nuestros pies y nos permitía vivir la aventura desde el punto de vista de unos mellizos muy diferentes entre sí: Evie y Jacob Frye.

Además, pudimos disfrutar de un nuevo modo de juego gracias a *Assassin's Creed Chronicles*. Tres entregas en *scroll* lateral en las que manejábamos a los asesinos de **una manera muy diferente**, con el sigilo como uno de los objetivos primordiales. Un toque de frescura para la saga que tampoco llegó muy lejos, tres entregas cortas ambientadas en **China, Rusia e India** que mostraban nuevas épocas y localizaciones que acaban pidiendo un mundo más grande con una historia para explotar todo su potencial. La franquicia de Ubisoft lleva una gran carga a sus espaldas, es una de las más vendidas en todo el mundo, pese a las quejas de la comunidad de jugadores, y cualquier lanzamiento es un éxito asegurado. A pesar de esto, la compañía **decidió darse un periodo de descanso** para reposar la idea y que renaciera de la manera más épica posible, así nos llega el antiguo Egipto y la historia de Bayek de Siwa. Los orígenes de la saga.

Tras un periodo de barbecho —más que necesario para la saga debido a su sobreexplotación—, la franquicia ha regresado para narrarnos **los orígenes del gremio de asesinos** y lo ha hecho en uno de los escenarios más deseados por los seguidores: Egipto. *Assassin's Creed* ha vuelto renovado y con **un sistema de combate bastante más complejo que el anterior**, las peleas son más elaboradas y la cosa se complica contra los enemigos que se ciernen sobre nosotros, además el toque rolero le sienta de maravilla.

Máquina del tiempo

—

La saga nos ha permitido disfrutar de una amplia cronología: las Cruzadas, la Revolución Francesa o la edad dorada de la piratería son algunos de los escenarios por los que hemos hecho historia.

POR ALEJANDRA PERNIAS

ORIGINS ES UN REINICIO NECESARIO

La franquicia puede seguir su camino

El primero de todos

—

Con el nuevo protagonista, Bayek, recorreremos desde el recóndito desierto hasta la imponente ciudad de Alejandría.

Sin embargo, lo que más suele impactar de *Assassin's Creed* es su trabajada ambientación. Ya pudimos disfrutar del Londres victoriano, de la Italia renacentista, de la era dorada de la piratería o del París del siglo XVIII. La huella que deja el trabajo de campo de Ubisoft es excepcional. Podremos quejarnos de sus *bugs* o de que la historia no nos llena, **pero no de la recreación de los lugares que podemos visitar.**

Egipto está plasmado con tal fidelidad y resulta tan cercano a la realidad que perdernos por sus calles y pasar 100 horas en él **es una auténtica delicia**. Todo está cuidado al más mínimo detalle y encontraremos cosas realmente curiosas si nos da por pasear por su extenso mapa. Las ciudades están llenas de vida y terminas por sentirte como un verdadero habitante del árido país.

El contexto histórico está perfectamente implementado en la historia de este *Assassin's Creed Origins*. El marco nos sitúa en el **Egipto Ptolomáico**, después de que Alejandro Magno ocupara esas tierras. Tras su muerte, el imperio se dividió en dos y una de esas fracciones acabó gobernada por una dinastía griega. Los nuevos faraones eran griegos, pero veneraban a los dioses de la mitología clásica griega y a los egipcios.

De esta manera podemos descubrir los **conflictos entre estas dos culturas**, las diferencias dan lugar a todo tipo de situaciones,

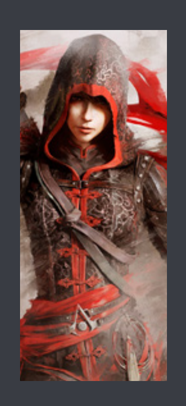


unas más cómicas y otras trágicas. Gracias al lapso histórico, hemos podido conocer a **Cleopatra**, que protagoniza una encanrnizada lucha por el trono contra su hermano Ptolomeo.

Bayek, el protagonista de *Assassin's Creed Origins*, es un hombre que ha dedicado toda su vida a servir y proteger a los demás. Es el defensor del pueblo, un **medjay**. Esta palabra es un sinónimo de **policía**, que vigila, que protege. Nada puede definir mejor el trabajo de Bayek: conoce cada rincón de Egipto, desde el más recóndito desierto hasta las calles de la ciudad más extensa y poblada como Alejandría. Este primer *assassin* nos devuelve ese carisma y ese punto especial que necesita un personaje para soportar una franquicia con tanta historia detrás. **Es un renacimiento** en el que tal vez se podría haber arriesgado más, pero que logra devolver esa ilusión al amante de la saga.

En definitiva, *Assassin's Creed Origins* es un genial reinicio para una serie de videojuegos que estaba **completamente arrasada** y sobreexplotada. A pesar de algunos evidentes fallos técnicos en las versiones más básicas del título, nos encontramos con un mundo fascinante y que **invita a invertir horas en él**. El inicio de todo, los principios de la orden, cómo se forjaron las ideas principales del credo, etc. Todo lo podemos encontrar entre la arena del desierto de Egipto. El futuro de *Assassin's Creed* puede volverse muy prometedor si Ubisoft no cae en la trampa de lo fácil o de lo demasiado enrevesado. Si han sido capaces de reconducir la historia ahora podrían adentrarse en un nuevo inicio en el que el argumento desprenda toda la epicidad que se merece.

Parece que Ubisoft ha sabido reinventarse para no perder algo tan importante como *Assassin's Creed*. Podríamos descubrir en los próximos años **lugares y culturas tan deseados y recónditos como la mitología nórdica vikinga, el Japón feudal o quién sabe, la prehistoria**. La paciencia es una virtud que ha sabido adoptar *Assassin's Creed Origins* y que los usuarios deberíamos tomar por bandera. Lo que es seguro es que todavía nos quedan muchas historias y vidas por descubrir en la franquicia más famosa de Ubisoft, nos encontraremos en la siguiente.



Alternativas

El marco histórico de *Origins* era uno de los más esperados por los seguidores. Todavía esperamos un Japón feudal o una buena trama de vikingos.



VIDEOJUEGOS Y SUS POSIBILIDADES

educativas

Hace un par de meses hablábamos del potencial de los videojuegos para narrarnos la historia y acercarnos a acontecimientos reales. Hoy profundizamos un poco más en este concepto, puesto que se nos quedaban cosas en el tintero.

POR RAMÓN MÉNDEZ

La principal característica por la que se conoce a un videojuego es por su **habilidad para narrar cualquier cosa**, sin constricciones temporales ni técnicas. Todo desarrollo de una obra videolúdica se presenta a sus creadores como un lienzo al pintor, una hoja en blanco al escritor o una partitura para el compositor. Más que ningún otro medio, imaginarse un videojuego implica **fusionar todos esos elementos:** al igual que un cineasta, la mente creativa principal del juego debe imaginarse el conjunto sumando todas las partes. Color, texto, música, imágenes, diálogos, ambientación… pero también jugabilidad, posibilidades y habilidades a disposición del jugador, que es quien se sumerge en un mundo virtual en el que se convierte en el principal protagonista de la aventura.

Dentro de esta idea de que el usuario se sumerge en la pantalla y vive su propia aventura, de la que ya tantas veces se ha hablado y escrito en diversos ámbitos, **¿por qué no aprovechar el universo de posibilidades que se abre ante nosotros para educar a los jugadores?** No en vano, los jóvenes actuales son capaces de recordar y repetir de memoria los 151 pokémon originales (los mayores aficionados, incluso las 649 especies totales), pero les cuesta memorizar los elementos de la tabla periódica. Sin embargo, no son pocas las ocasiones en las que, en ámbitos más inocentes (como, por ejemplo, viendo un programa de televisión), se sienten orgullosos de sí mismos cuando conocen cierta información concreta tras haberla asimilado en un videojuego. De hecho, los foros y redes sociales de Internet están llenos de anécdotas de este tipo, en donde la gente presume de **haber aprendido algo gracias a los videojuegos**, e ironizan en ocasiones con el valor educativo de las clases normales.

Aunque todo cuanto digamos a partir de ahora deba entenderse siempre dentro de unos límites lógicos de que no todo puede ser jugar, es preciso comprender que los videojuegos no son un enemigo, **sino el presente del entretenimiento y el futuro de la educación**, por más que haya voces que se nieguen a verlo o aceptarlo. Ya se están aplicando videojuegos a nivel médico, tanto para preparar a los profesionales como para terapias de rehabilitación de pacientes; en algunas carreras, fundamentalmente Económicas y Políticas, se están haciendo pruebas con juegos de gestión tales como *SimCity*, para ver qué tal se defienden los estudiantes en un terreno virtual a la hora de gestionar los recursos con los que cuentan para crear su propia ciudad o empresa. De hecho, en este año 2017, la Universidad Pública de Navarra organizó unas jornadas centradas en el potencial de los videojuegos para enseñar historia a los alumnos. Pero no hace falta llegar a casos muy extremos de especialización en ámbitos concreto para conseguir que el jugador disfrute de la aventura y, sin quererlo y subconscientemente, aprenda abundantes detalles sobre la historia de la humanidad o de una cultura concreta.



Los asesinos, capaces de lo mejor y lo peor

La franquicia Assassin's Creed no tiene mucho rigor, pero es ideal para sumergirse en otra época, bañarse de otras culturas o disfrutar de la arquitectura de otros tiempos.

POR RAMÓN MÉNDEZ



APRENDER DIVIRTIÉNDOSE

La mejor forma de despertar el interés del alumno

Los videojuegos pueden ser el primer contacto

Un videojuego interesante puede despertar el interés por conocer, por ampliar el conocimiento en libros o museos y conocer más ese mundo que se le presenta al usuario.

Son bastante numerosas las producciones ambientadas en un periodo histórico, pero no ha sido hasta hace unos pocos años, con la actual generación de consolas, que el potencial técnico de las diferentes plataformas de ocio electrónico **ha permitido crear universos tan amplios y detallados como para que la incidencia educativa sea marcada y real.** Es preciso destacar en este aspecto que, por lo general, ningún juego tiene una precisión histórica perfecta, sacrificando en ocasiones fidelidad a los acontecimientos para centrarse en detalles que otorgan una mayor espectacularidad al juego. Pero aun así, más allá de la obligatoriedad de compaginar la educación videolúdica con un complemento textual tradicional, los videojuegos permiten descubrir y, en cierto modo, vivir algunos detalles de la historia de una forma distinta. De todo esto hablamos hace dos meses en estas páginas, centrándonos en el caso de *Valkyria Chronicles*... pero sentía que quedaba mucha tela por cortar y por eso vuelvo sobre esta idea con otros ejemplos, quizás no tan cuidados como el de la obra de Sega, pero igual de valiosos de cara a realizar un acercamiento educativo al jugador.

En el género de la estrategia y la gestión son muchos los juegos que se basan en el rigor histórico, tales como ***Civilization***, ***Europa Universalis*** o ***Rise of Venice***. Pero, posiblemente, la franquicia *Total War* sea una de las que más se preocupan por mostrarnos épocas ya remotas: *Shogun 1* y *2* (Japón), *Rome 1* y *2* (Imperio Romano), *Medieval 1* y *2* (Edad Media), *Napoleón* (Imperio Napoleónico), *Empire* (conquista de América)... En cada una de estas entregas se nos presenta una época histórica concreta y **se explotan al máximo los pueblos**, los personajes históricos, las tropas, los avances tecnológicos...

> “ LA SOCIEDAD ACTUAL NO PUEDE PERMITIRSE IGNORAR LAS POSIBILIDADES DE UN MEDIO QUE CONECTA A MILLONES DE PERSONAS

Algunos detalles no son del todo precisos y, a lo largo de la franquicia, se observa cómo el exceso de ambición acaba dejando tras de sí una serie de errores históricos que los puristas critican duramente. Aun así, la gran cantidad de información útil consigue que los usuarios disfruten

de una inmersión histórica en la que descubrirán pueblos que desconocian, figuras históricas, cómo funcionaba el Japón feudal, la vida de Napoléon, las tropas y avances tecnológicos de la Edad Media... Son **muchos los detalles muy cuidados** y no se puede negar que son un gran punto de partida de cara a conocer mejor la historia de nuestro mundo.

Otro título especialmente interesante es ***The Saboteur.*** Este juego nos invita a encarnar a unos personajes que forman parte de la resistencia francesa durante la Segunda Guerra Mundial, en plena ocupación nazi de París. Son muchos los que han criticado duramente la ausencia de rigor histórico en muchos aspectos del juego, pero los propios desarrolladores comentaron en entrevistas que su objetivo era ofrecer algo divertido, tomándose las licencias que necesitasen para tal fin. Pese a todo, se nos presenta **un París en plena ocupación nazi,** con miembros de la resistencia preparando golpes para contraatacar. Tal vez no se cumplan las fechas, pero se nos presentan diversas formas de vivir la época: los cuarteles secretos en los cabarets, los españoles que traficaban con armas, el manejo de contrabando, los asaltos a organismos importantes... Aunque no sea con la máxima precisión histórica, durante la aventura se nos ofrece algo distinto a lo que permiten los libros: descubrir en primera persona cómo se vivía en la época, sentir en nuestras carnes qué posibilidades tenían los franceses ante el invasor y comprender sus motivaciones. Todo ello con un peculiar y muy destacable juego de luces y sombras, ya que las zonas ocupadas por los nazis se presentan en blanco y negro, pero van cobrando color a medida que las vamos liberando y los franceses van creyendo en sus posibilidades.

Como no podía ser de otra forma, tenemos que sacar a relucir la franquicia ***Assassin's Creed.*** Una serie polémica donde las haya, tanto a nivel jugable como en lo que respecta a su presentación histórica. La franquicia cuenta con numerosas entregas, entre las principales y los *spin-offs*, que se expanden por infinidad de ambientaciones históricas: Tierra Santa a principios del siglo XI, Italia en el Renacimiento, Norteamérica durante la época de la colonización, Francia durante la Revolución, la Inglaterra victoriana, el Egipto de los faraones... La principal y más importante incongruencia de esta franquicia es presentar al clan protagonista, el de los asesinos, **como auténticos superhombres,** cargados de armas revolucionarias, ágiles como ninjas y defensores absolutos del bien, con toques de ciencia ficción en la lucha por conseguir el fruto del Edén. Sin embargo, los jugadores de la franquicia tienen la posibilidad de recorrer y visitar entornos famosos, conocer la arquitectura de cada época, la forma de vestir e incluso algunas convenciones sociales. La presencia de personajes históricos (como los Borgia, Leonardo da Vinci, Napoleón, Franklin, Cleopatra...), relatándonos algunos detalles reales de su vida, así como la posibilidad de visitar en fidedignas recreaciones virtuales de muchos de los monumentos más importantes de las ciudades visitadas (Jerusalén, Roma, Florencia...), sirve para lograr **una mayor inmersión del jugador en la aventura que se le presenta,** además de sumergirlo en un mar de información que el usuario asimila sin ser consciente pero que aumenta considerablemente su bagaje cognitivo.





A raíz de que Shigeru Miyamoto, el genio creativo de Nintendo, hubiese sido premiado con el premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades 2012, Lluís Cucarella publicó lo siguiente en una columna de opinión del diario La Provincia: «Tal vez, gracias al Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades 2012, muchos otros grandes creadores y pensadores reflexionen sobre todo lo que el videojuego puede aportar y contribuyan a ir más allá de donde Miyamoto haya podido llegar, logrando no sólo que realmente los videojuegos sean una puerta abierta a la formación, sino que los videojuegos sean también una puerta de entrada a otras realidades culturales. [...] No explorar esa posibilidad educativa, cultural y de incitación al conocimiento en un sector que reúne y conecta ya a tantos millones de personas, es, tal vez, un lujo que la sociedad actual no puede permitirse». No puede tener más razón en sus palabras. Aunque la ambientación sea ficticia y haya inexactitudes, la presencia de un personaje o un nombre alimenta la curiosidad del jugador, igual que pasa con los espectadores de la serie *El Ministerio del Tiempo*: cada vez que sale un personaje, al día siguiente se disparan las búsquedas sobre el mismo en Google.

Videojuegos educativos

—

Hay videojuegos infantiles, también llamados juegos serios, que están diseñados para educación básica. Sin embargo, llega un momento en la vida en el que se olvidan las posibilidades de aprender mientras el usuario se divierte.



VIDEOJUEGOS DE

Récord

La industria de los videojuegos sigue batiendo récords. Por ello, no debemos olvidar que algunos videojuegos específicos también han logrado mucho a lo largo de la historia, y hoy repasamos algunos de los más interesantes.

POR GAMER ENFURECIDO

LOGROS HISTÓRICOS

Del juego más raro al mejor valorado

En la actualidad, el sector del videojuego es el que **más dinero factura** de entre toda la industria digital. Incluso se espera que dicha facturación supere cifras nunca antes vistas, batiendo todo tipo de récords. Pero en esta ocasión no vengo hablar de los récords de la industria, sino de aquellos que han sido logrados por **videojuegos específicos** a lo largo de la historia. Todos ellos incluidos en el famoso libro Guinness de los récords. En este reportaje analizaremos algunos de los más interesantes y menos conocidos por los usuarios, así pues, empecemos.



Unidades limitadas

Gamma-Attack ya se lanzó al mercado con un número de unidades muy limitadas. En la actualidad se desconocen donde están la mayoría de ellas, aunque se especula que están en manos de coleccionistas.

Para comenzar, toca resolver algunas de las dudas que más se plantea la gente a menudo. Existen millones de videojuegos, y siguen sumándose día a día, algunos son conocidos por todos y otros quizás no tanto. Existen juegos antiguos que son considerados reliquias, a pesar de no ser conocidos, y por los cuales se pagan unas cifras astronómicas debido a las pocas unidades que salieron en su lanzamiento. Sin embargo, **¿alguna vez os habéis preguntado cuál es el juego más raro y difícil de encontrar de la historia? Pues os traigo la respuesta**. Oficialmente, el videojuego más raro de la historia pertenece a la consola Atari 2600 y se trata del título *Gamma-Attack*. Tan sólo existe un cartucho en el mundo que se sepa, y su dueño, un estadounidense, ha intentado subastarlo en varias ocasiones por 500.000 dólares. A pesar de su rareza, nunca ha conseguido venderlo.

La siguiente duda a resolver —y que suele ser una de las que más se preguntan y que más difícil respuesta tiene— es: **¿Cuál es el videojuego más vendido de la historia?** Y para contestar a esta pregunta es necesario matizar mucho, ya que el logro suele dividirse en muchisimas categorías como, por ejemplo, juego más vendido en consolas, saga de videojuegos más vendida,

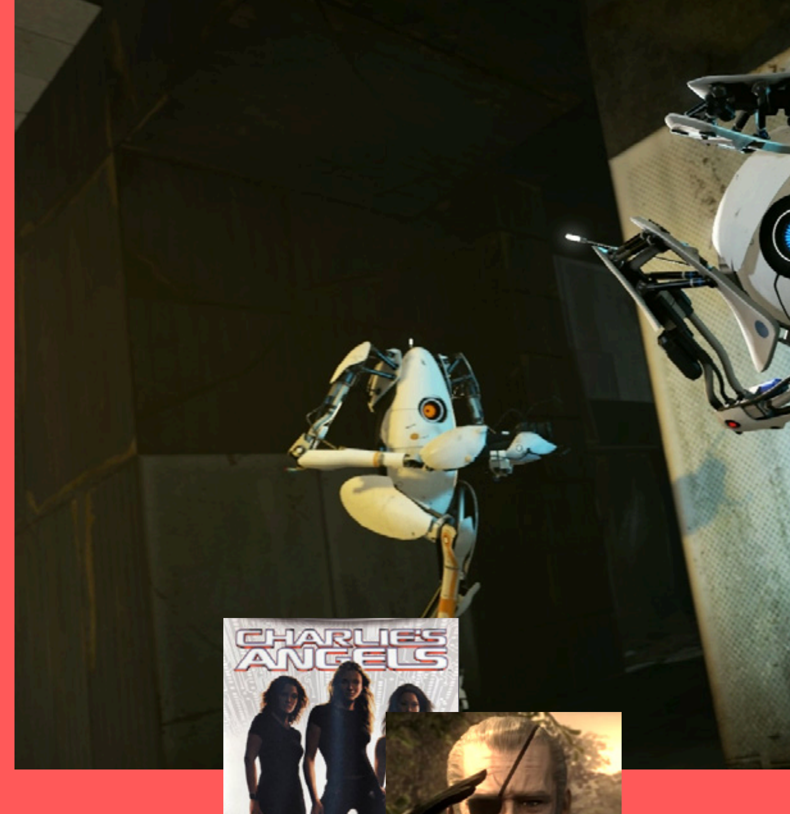
POR GAMER ENFURECIDO



Un torneo para el recuerdo

—

El primer torneo de videojuegos se ha realizado en la Universidad de Stanford y con *SpaceWar* como protagonista. Fue un hito en su tiempo.



personaje que más videojuegos ha vendido, etc. Podríamos seguir con ese tipo de récords durante horas, pero aquí vamos a centrarnos en la forma más simple del logro: **videojuego individual con más ventas de la historia**. Y, sin duda alguna, el título que ostenta la cifra más alta es una sorpresa. Muchos estaréis pensando en grandes franquicias del tipo *Call of Duty* o *FIFA*, sin embargo, el videojuego más vendido de la historia pertenece a la consola Wii y es, ni más ni menos, que *Wii Sports*. **Este juego ha vendido más de 82 millones de copias según el último registro en julio de 2014, destrozando todas las cifras antes conseguidas por otros juegos.**

Saltemos ahora al mundo de los *eSports* y la competición en los videojuegos. Algo muy de moda y que, supuestamente, es una novedad en los últimos años, o eso creemos. Porque si somos realistas, el fenómeno de los deportes electrónicos ya viene de lejos y existía antes de *Starcraft*. Aunque si bien es cierto que no gozaban del mismo seguimiento ni popularidad, los torneos de videojuegos llevan muchísimos años llevándose a cabo con más o menos afluencia de participantes. De hecho, el primer torneo de videojuegos de la historia fue realizado en el año 1972, en California (Estados unidos). Dicha competición fue llamada «Olimpiada intergaláctica de *Spacewar*» y se realizó en la Universidad de Stanford. Obviamente, el videojuego en torno al que se realizó todo el evento no fue otro que *Spacewar*, uno de los primeros títulos de la historia.

El siguiente logro va destinado a todos aquellos jugadores expertos en cazar trofeos. Los logros dentro de los videojuegos se han convertido en **una herramienta muy útil para alargar la vida de estos**, ya que conseguirlos todos puede requerir terminar el juego varias veces en diferentes dificultades, o realizando distintas acciones. Los trofeos pueden variar en dificultad y cantidad, dependiendo del juego al que juguemos, pero ¿nunca os habéis preguntado qué juego tiene el mayor número de logros o trofeos? Nosotros sí, y por eso hemos investigado a fondo. Pero antes de daros la respuesta **es importante diferenciar entre los logros de las consolas de Microsoft y de Steam, los trofeos de las consolas de Sony, y los trofeos de Nintendo.** Incluso teniendo en cuenta las diferentes modalidades, el juego con más trofeos es *Super Smash Bros* para la consola Wii U con **716**.

Hablemos a continuación de longitud, y no, no vamos a hablar del videojuego más largo de la historia, sino más bien del videojuego con las **cinemáticas más largas**. Imagino que muchos ya imaginaréis lo que se viene, y sí, efectivamente este récord está en manos del gran Hideo Kojima. El diseñador de videojuegos japonés es un experto en introducir un componente cinematográfico muy fuerte en sus obras, lo que le ha llevado a hacer tanto la escena final como la cinemática más larga de la historia del mundo del videojuego. Ambas en su saga de éxito, *Metal Gear* y en el mismo juego, *Metal Gear Solid IV: Guns of the Patriots*. **La cinemática más larga entre niveles jugables dura 27 minutos y la escena final de este título dura la friolera de**

> “
> KOJIMA ES TODO UN DIRECTOR DE CINE Y LO DEMUESTRA EN CADA UNO DE SUS JUEGOS



do hasta el momento el juego peor valorado en cualquier género. Si acudimos a la plataforma digital Steam, el juego peor valorado es *Flatout 3: Chaos & Destruction* de *Team6 Game Studios*, lanzado en 2011. En su haber tiene tan sólo un 11% de críticas positivas de entre más de 1.516 análisis, siendo el juego de Steam peor valorado hasta el momento.

Por último, el récord más difícil de otorgar, el de **juego mejor valorado de la historia**. Para este último logro es muy difícil encontrar registros fiables, ya que la opinión de cada una de las páginas que se dedican a reunir análisis es muy dispar. Por lo tanto, para este récord recurriremos al libro *Guinness* una vez más para daros a conocer el juego mejor valorado dentro de la plataforma digital Steam, ya que es lo más cercano que hemos podido encontrar. Y aun teniendo la información, estas valoraciones cambian día a día por lo que podrían haber cambiado en el momento de estar leyendo este reportaje. Así pues, de acuerdo a registros oficiales del día tres de julio de 2017, el juego mejor valorado de Steam es *Portal 2*. El juego de Valve lanzado en 2011 ha sido jugado y analizado por cerca de 100.000 jugadores de entre los cuales **un 98,74% dieron una crítica positiva, lo que significa aproximadamente unas 96.186 personas frente a otras 1.150 que respondieron negativamente al juego.** Existen otros juegos como *OneShot* o *One Finger Death Punch* que se acercan a este ratio positivo, pero ni mucho menos con un número tan elevado de jugadores.

Y hasta aquí este pequeño recorrido por algunos videojuegos que han hecho historia batiendo récords mundiales e históricos. Recalcar que todos ellos figuran en los registros oficiales del libro *Guinness* de los récords y pueden ser consultados por todo aquel que lo desee. A su vez, hay que tener en cuenta que estos récords pueden cambiar con el paso del tiempo por lo que no sería extraño que en unos meses muchos de ellos se modificaran.

una hora, nueve minutos y cuatro segundos. No se puede decir que Kojima no sea un auténtico director de cine después de las películas que ha introducido en sus juegos.

Antes de saltar a otro tipo de récords, me gustaría nombrar un logro relacionado con la longitud que me resulta muy curioso, y es el título más largo de un videojuego. En la actualidad este récord lo ostenta un juego de la desarrolladora *Zeboyd Games* lanzado al mercado en 2011 y llamado en inglés "*Cthulhu Saves the World: Super Hyper Enhanced Championship Edition Alpha Diamond DX Plus Alpha FES HD – Premium Enhanced Game of the Year Collector's Edition (without Avatars!)*". El título contiene un total de 52 sílabas y 176 caracteres incluyendo espacios. **¡Qué locura si llega a salir en formato físico!**

Para terminar, vayamos a un apartado que no podíamos dejar pasar en este reportaje, los récords **a peores y mejores videojuegos de la historia**. Llegados a este punto debemos hacer una diferenciación vital entre licencias que se encuentran en Steam y aquellos que no. Por lo tanto, si acudimos a los registros oficiales podemos ver que el videojuego con la peor puntuación de la historia pertenece a la consola GameCube y es el juego "*Los Ángeles de Charlie*" desarrollado por Ubisoft y lanzado en 2003. De acuerdo con *GameRankings* obtuvo una puntuación de 23,74% tras 23 análisis de la prensa, **sien-**

> "EL BEAT 'EM UP DE LOS ÁNGELES DE CHARLIE PARA GAMECUBE, EL JUEGO MÁS HORRENDO



Estatuillas como trofeo

Los trofeos de Super Smash Bros para Wii U más que ser un logro son unos coleccionables que se encuentran durante el juego y que debemos recoger. A pesar de ello se tienen en cuenta como trofeos. Más tarde, servirían de base de modelado para los primeros amiibos.



LA FIEBRE DEL HARDWARE

de los 80

Durante la década de los 80 y principios de los 90, una oleada de periféricos invadió el mercado de los videojuegos y dejó una huella imborrable en la industria.

POR MARC ARAGÓN

Uno de los mayores sueños de los jugadores y santo grial de la empresas de esta industria es difuminar cada vez más la línea que separa realidad y juego. Conseguir introducir de lleno al usuario en el mundo del juego, mejorando la inmersión y aumentando las sensaciones. **El sonido envolvente, la realidad aumentada y la realidad virtual son los últimos avances en este campo**, aunque aún están muy lejos de conseguir su objetivo: sumergirnos en un mundo virtual creado únicamente para nuestro disfrute.

Esta idea ronda la cabeza de todos los fans de los videojuegos desde el momento en que un mando cae en sus manos por primera vez. Ese pequeño trozo de plástico es lo único que nos permite interactuar con el mundo del otro lado de la pantalla. Por eso, **durante la década de los 80** comenzaron a aparecer en el mercado un gran número de dispositivos pensados para ofrecer nuevas formas de jugar, ampliar y mejorar la experiencia de los usuarios. **Todo un arsenal de cacharritos** que fueron protagonizando los anuncios de las campañas navideñas y convirtiéndose en el anhelo de los jugadores más jóvenes de la época.

Con la industria ya asentada en el mercado y el hardware mucho más estandarizado, **no hubo empresa que escapara a esta « fiebre del *hardware*».** Ya fueran ideas propias o de terceros, **toda consola tuvo su pequeño invento revolucionario,** destinado a cambiar la forma de jugar para siempre y olvidado en el fondo del armario a los pocos meses de su compra. Para decepción del público, **la mayoría de estos inventos no contaba con la tecnología necesaria** para llevar a cabo los milagros que se mostraban en sus anuncios de televisión y, en muchas ocasiones, la propia idea de la que partían era simplemente horrible.

Una de las empresas que cosechó mayor éxito con estos periféricos fue Nintendo. **A la compañía japonesa siempre le ha gustado experimentar con el hardware**, creando nuevas ideas o buscando nuevos usos para tecnología antigua. **Uno de sus más exitosos artilugios fue la Nintendo Zappe**r (que llegó a las tiendas en 1995), **una pistola de luz diseñada** para la NES que aún hoy es uno de los símbolos de los *gamers*. Esta futurista pistola de color naranja chillón llegó a ser **compatible con 20 juegos**, siendo el más conocido el célebre *Duck Hunt*. Este consistía en una imagen de un prado por el que revoloteaban varios patos pixelados a los que el jugador debía disparar. Si tras agotar la munición no habíamos conseguido ninguna pieza de caza, **nuestro propio perro aparecía para reírse de nuestra escasa puntería.**



La Nintendo Zapper

La pistola de luz de Nintendo invitaba a los usuarios de NES a dejar de lado sus mandos clásicos y meterse en el papel de un forajido, un soldado o un cazador.

El truco detrás de tan prodigiosa arma era, en realidad, bastante simple. **En el momento en que apretamos el gatillo, la pantalla se volvía completamente negra a excepción de los lugares en los que se encontraban los objetivos**, que aparecían como rectángulos blancos en los fotogramas posteriores. La pistola era capaz de detectar este cambio, lo que permitía a la consola detectar a qué objetivo se estaba apuntando. **Este sistema tenía algunos defectos bastante evidentes que los más espabilados supieron aprovechar para su beneficio.** Cambiando el brillo del televisor o apuntando a una luz brillante se podía engañar a la consola, haciéndole creer que siempre se acertaba en el blanco. Aunque la primera pistola de luz salió a la venta para la Magnabox Odyssey, el *marketing* de Nintendo y la gran cantidad de usuarios que contaban con una NES en sus casas **convirtieron a la Zapper en todo un fenómeno.**

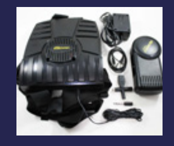
Años después, en 1989, **la gran N volvió a hacer sonar la campana del *hardware*** con un periférico que fue. Al mismo tiempo, éxito y fracaso: **el Power Glove.** Se trataba de **un guante que incorporaba un mando completo de NES y funciones de detección de movimientos.** Gracias a su diseño futurista y a su tecnología innovadora, se convirtió en el capricho de todo niño con una consola de Nintendo en su casa, aunque este fervor no duró demasiado. **El Power Glove era algo nunca visto.** Se vendía en televisión como un dispositivo capaz de convertirte en una mezcla de Terminator y Mad Max, e incluso **tuvo una aparición estelar en la película *The Wizard*.** Su campaña publicitaria le consiguió unas ventas que alcanzaron el millón de unidades; un millón de personas que quedaron decepcionadas a los pocos días. Su precio de venta de salida era de 75 dólares, que hoy en dia serían unos 160 dólares. **A su elevado precio hay que añadirle que no incluía ningún juego y que, finalmente, solamente dos títulos serían compatibles con este controlador.** Además. su control por movimientos era muy impreciso y terriblemente incómodo.

En 1994, la empresa Aura Systems desarrolló otro dispositivo que ofrecía mucho menos de lo que prometía. **Se trataba de un chaleco háptico, llamado Aura Interactor,** capaz de reproducir en el cuerpo del jugador los golpes y disparos que su avatar recibía (a una escala mucho menor, claro). En la práctica, **era un armatoste grande y pesado que utilizaba sonidos de bajos y actuadores mecánicos para hacer vibrar partes de su interior.**

POR MARC ARAGÓN

LA ERA DORADA DE LA CIENCIA FICCIÓN

Las tecnologías futuristas causaron furor en los 80



Aura Interactor
—
Por algún motivo, a alguien le pareció buena idea reproducir los golpes que recibía un avatar en el cuerpo del jugador. La idea no terminó de arraigar.

Con Aura Interactor, los títulos de lucha como *Mortal Kombat II* o *Double Dragon V: The Shadow Falls* cobraban una nueva dimensión, aunque lo aparatoso del invento lo relegó pronto al fondo del armario.

Sega, por su parte, **también se subió al carro de los periféricos.** En 1993 lanzó al mercado **el Sega Activator, un anillo octogonal que aseguraba poder transmitir los movimientos del jugador al personaje virtual.** El anillo se colocaba en el suelo y el usuario se situaba en su interior. **Mediante golpes de puño y patas se podía controlar el avatar con el cuerpo**, aunque la idea no llegó a cuajar entre el público. Básicamente, **lo que hacía el Sega Activator era crear unos muros de luz infrarroja** que, al ser atravesados, mandaban una señal a la consola, que lo interpretaba como un movimiento. **El resultado era bastante decepcionante.** Lo único que había que hacer para mover el personaje era interrumpir la luz infrarroja, lo cual resultaba muy poco satisfactorio.

Pese a los repetidos fracasos de este tipo de hardware, **hoy en día seguimos viendo ocasionales intentos de resucitar esta rama de la industria**. Algunos parten de ideas interesantes, como Steel Batallion Controller, un complejo controlador con dos palancas, tres pedales y cerca de 40 botones. Con ellos nos poníamos a los mandos de un enorme V.T. (tanque vertical) en lo que podríamos

> “
> EL POWER GLOVE FUE, AL MISMO TIEMPO, ÉXITO Y FRACASO

Cada invento dejó su huella en la industria

calificar como un "simulador de mechas". Cada botón tenía una función especifica, como reiniciar el sistema operativo de la máquina o controlar sus disipadores de calor. Desafortunadamente, su precio excesivo y su único juego juego compatible no le valieron una segunda versión.

Otros surgen de ideas más desafortunadas, como el monopatín inalámbrico de *Tony Hawk*, cuyo índice de lesiones estaba cerca del *skating* real. Se trataba de una tabla de *skate*, pero sin ruedas, que contaba con sensores de movimiento y transmitía las acciones del usuario a la consola. Lo que los diseñadores no pensaron es que la mayor parte de los jugadores no eran *skaters* profesionales, y realizar piruetas en el salón de casa es bastante complicado.

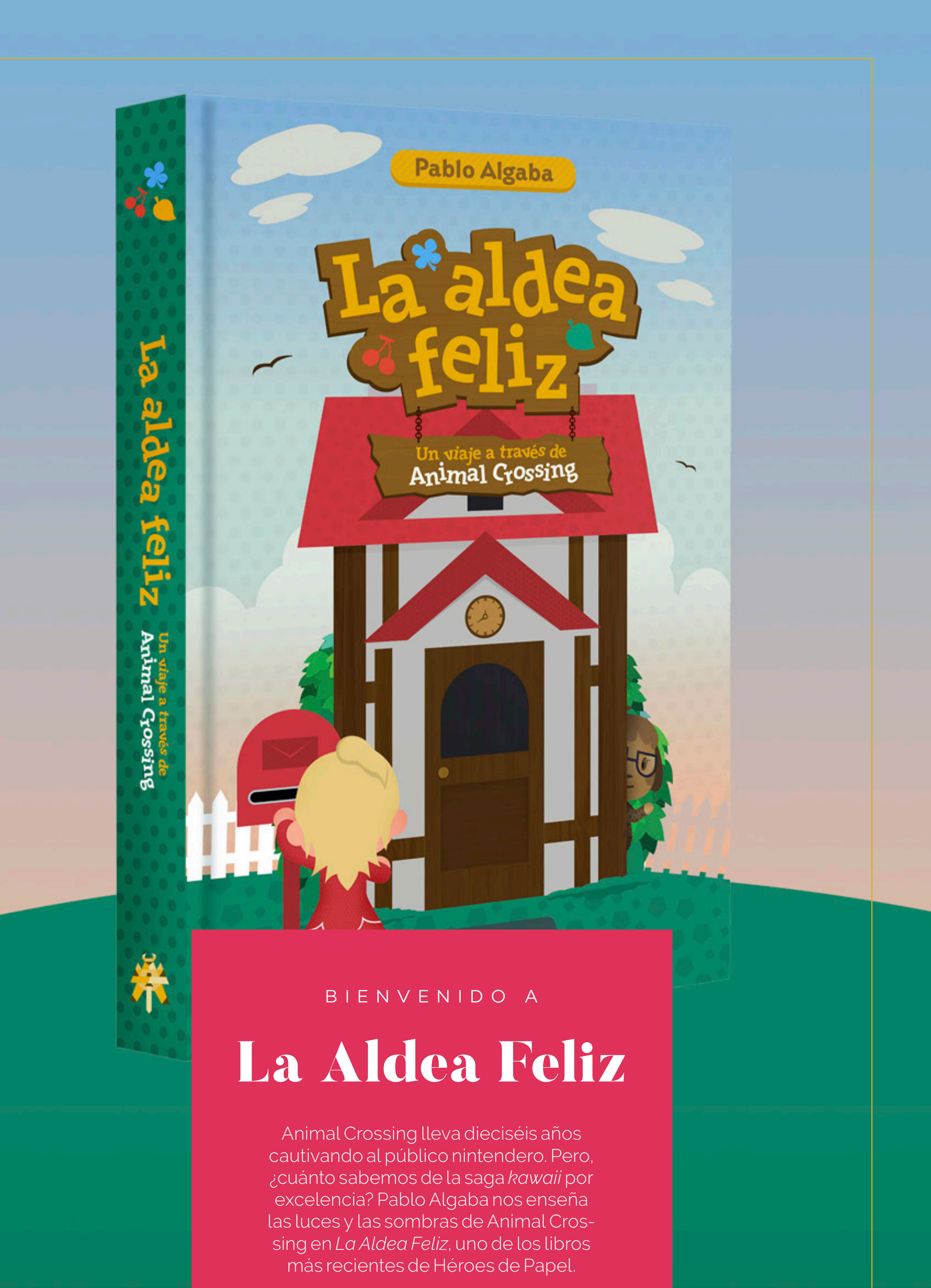
Por suerte, **algunos han conseguido la combinación perfecta de ideas y tecnología, como el exitoso *Guitar Hero***. Todo *gamer* rockero pudo dar rienda suelta a sus ansias de guitarreo gracias a la obra de Activision. Las claves de su éxito fueron un control simple y varios juegos con las mejores y más emblemáticas canciones de la historia del *rock* y *pop-rock*.

Resulta realmente complicado anticipar qué ideas pueden llegar a triunfar en este negocio. Incluso dos dispositivos similares pueden obtener resultados muy diferentes dependiendo del apoyo que reciban de sus desarrolladores y, sobretodo, de la calidad de sus títulos compatibles, pero **todas ellas ponen de manifiesto la increíble imaginación que hay en la industria.** A medida que crece la competencia, originalidad y la calidad son claves para conseguir atraer al público. Aunque a dia de hoy llega al mercado mucho menos hardware que en los 80, **lo que comenzó hace 30 años ha dejado una huella imborrable en la industria y en los jugadores**.



Sega Activator

Aunque la idea del Sega Activator parecía muy buena, en la práctica resultaba incómodo y poco útil. La fuerza de los movimientos no se transmitía y el movimiento del personaje se controlaba con dificultad.



BIENVENIDO A

La Aldea Feliz

Animal Crossing lleva dieciséis años cautivando al público nintendero. Pero, ¿cuánto sabemos de la saga *kawaii* por excelencia? Pablo Algaba nos enseña las luces y las sombras de Animal Crossing en *La Aldea Feliz*, uno de los libros más recientes de Héroes de Papel.

POR ISRAEL MALLÉN

UN EJEMPLO DE CRÍTICA

Pablo Algaba enseña a entender Animal Crossing

Carles Foguet, director de comunicación de Esquerra Republicana de Catalunya, dijo en un seminario que «los comunicadores, al levantarse e ir al trabajo, deben dejar su moral en la mesita de noche». Básicamente, la conferencia del cofundador de *Jot Down*, fría como la mañana de diciembre en la que transcurrió, postulaba al periodismo como un negocio. **Y una mierda**. La ilusión, la dignidad y la libertad conforman mi particular Trifuerza de premisas irrenunciables. Si creyera que mi profesión consiste en juntar letras por dinero, sería cualquier cosa antes que periodista. Sé que el panorama mediático concede la razón a Foguet, pero mi oficio requiere de una pasión innata por cambiar la realidad. Claro que el periodista se hace, pero hay una serie de instintos **que nos acompañan desde la cuna**.

“

EL PERIODISMO REQUIERE DE UNA PASIÓN INNATA POR CAMBIAR LA REALIDAD

Si queremos un periodismo digno, no podemos conformarnos con el maldito *clickbait*. Tampoco seguir presos de las visitas y su tiranía. Contrastar, enfocar y profundizar son los verbos que deben predominar en la revolución del periodismo alternativo. No nos debemos a las cifras, sino a nuestros lectores. Y como demuestra este proyecto, el cariño hacia la profesión y a quienes la aprecian deviene en una prensa rentable. En definitiva, si queremos un periodismo mejor, hay que tratarlo como tal. **Ocurre algo similar con los videojuegos**. Propuestas como *Journey* o *Shadow of the Colossus* legitimaron al medio ludoficcional como arte hace tiempo. Por manido que esté el debate en según qué medios, no merece la pena discutirlo. El caso es que **sigue siendo objeto de disputa**, por más que a mí me parezca ridículo seguir dándole vueltas.



***Animal Crossing*, hijo de su tiempo**

—

Como toda obra cultural, *Animal Crossing* es fruto de un contexto determinado. Pablo Algaba lo deconstruye a la perfección para entender qué motivó a crear tan afable franquicia.

POR ISRAEL MALLÉN



Más que leer, visitar Viriví

—

La Aldea Feliz emula las características de *Animal Crossing*. Es ameno, ideal para lecturas cortas y con una profundidad sorprendente. Cuando el autor habla de Viriví, su pueblo en el juego, viajamos con él.

Por eso, su consolidación como arte depende de los esfuerzos de otros actores. Personalmente, considero que **es el turno de la crítica**. Una prensa especializada a la altura del medio que trata es fundamental para la legitimación del videojuego. Necesitamos análisis como los de José Altozano, Francesc Pinto y Enrique Alonso, por citar tan solo a algunos de mis referentes. Como acontece con mi profesión, para que el videojuego sea arte hay que tratarlo como tal. Y a ello contribuye cada letra de Pablo Algaba en *La Aldea Feliz. Un viaje a través de Animal Crossing*.

Este libro, editado por Héroes de Papel, es un ejemplo perfecto de **cómo ejercer el periodismo de videojuegos** en profundidad. A lo largo de sus 204 páginas, Algaba redacta un análisis multidimensional muy valioso sobre *Animal Crossing*. El escritor español retrata todos y cada uno de los pequeños detalles que conforman el mosaico de la franquicia más *kawaii* de Nintendo. En su obra, Algaba plasma con multitud de ejemplos y reflexiones la vasta masa documental que ha manejado para elaborar el libro. No se trata de explicar *Animal Crossing*, sino de entender sus orígenes y motivaciones. Y desde luego, Pablo Algaba lo consigue.

Mediante una metodología inductiva, de lo particular a lo general, ***La Aldea Feliz* deconstruye *Animal Crossing***. El primer paso consiste en ahondar en sus orígenes, pues la saga de Nintendo es, como todo videojuego, hija de su tiempo. «De igual manera que nuestra visión del mundo está modelada por un conjunto de códigos, tradiciones y modas (...) también lo están las obras a las que damos forma», medita Pablo Algaba en el quinto capítulo. Más allá del auge incipiente de los *pet-care* games, *Animal Crossing* es fruto del terrible final de la especulación bursátil, tan extendida a finales del siglo pasado.

Los aldeanos nacieron en un contexto de crisis económica feroz en Japón. En los años 90, la sociedad nipona idealizaba con fervor los logros del periodo Showa (1926-1989). Tras el estallido de la burbuja financiera e inmobiliaria, Japón entró en una crisis económica, **pero también de valores**.

Durante la llamada «década perdida», el trabajo ya no estaba garantizado, un golpe fatal para la estabilidad japonesa y la mitificada figura del *salaryman*. Por lo tanto, empezó a aflorar la desesperanza y el estrés entre las nuevas generaciones. Tanto los más jóvenes como los adultos añoraban la era Showa, una de las más fructíferas de la historia del país. En particular, se extendió la nostalgia hacia la ruralidad japonesa, esa que tan bien representan las fábulas fílmicas de Hayao Miyazaki. *Animal Crossing* nace precisamente ahí, como **una oda bucólica a la vida tranquila**.

Esa condición de producto de un contexto otorga una ideología muy marcada a la IP de Nintendo y uno de los mayores méritos de *La Aldea Feliz* es incidir en ello. Pablo Algaba aleja al lector de la pantalla para que perciba las costuras socioculturales de *Animal Crossing*.

Donde yo veo animales inocentes, el autor ve una representación de la demografía japonesa. Gracias a Algaba entendí que todas y cada una de las iteraciones de esta franquicia constituyen **una fotografía**—embellecida y piadosa— **de la sociedad nipona poscrisis**. Tom Nook impone hipotecas interminables, pero sin cuotas que culminen en desahucio en caso de impago. No hay amor romántico ni núcleos familiares con retoños, pero en el ambiente predomina el cariño y la cordialidad. *La Aldea Feliz* permite entender a la perfección a un juego particularmente complejo de definir. *Animal Crossing*, en palabras de Pablo Algaba, es « un Matrix cuqui», un pequeño mundo de perdón infinito.

Pero comprender una obra implica detectar sus contradicciones. La premisa de *Animal Crossing* es gentil como ninguna otra propuesta videolúdica, pero también «existe una tensión en el mismo corazón de *Animal Crossing*», de acuerdo con el escritor. El valor inestimable de *La Aldea Feliz* como monográfico radica en que **explicita los cimientos de la saga**.

Así, no solo desgrana las influencias y virtudes de *Animal Crossing*, sino que también visibiliza sus rasgos nocivos. Algaba es capaz de identificar a *New Leaf* y el resto de entregas como un producto de la cultura hegemónica, condición que normaliza sus perversiones. Si en el patriarcado el machismo es la ideología interiorizada, la especulación desaforada lo es en el capitalismo —y por ende su ficción—. *La Aldea Feliz* contrasta las virtudes y los defectos de la saga para desvirgar la mirada del lector. Solo alcancé a **entender qué es *Animal Crossing*** tras leer las líneas de Algaba. No se me ocurre mayor elogio a un texto periodístico-literario.

Ante todo, *La Aldea Feliz* constituye una investigación honesta y apasionada. Cada página del libro desprende amor por el universo de *Animal Crossing*. Precisamente por querer lo mejor para la franquicia, Algaba es capaz de criticar con firmeza los múltiples defectos de los distintos títulos, en especial como producto ideológico. Uno de los puntos de análisis más interesantes es el que postula a *Animal Crossing* como **fruto y promotor del capitalismo más tóxico**.

El sistema de hipotecas fomenta la especulación salvaje y no hay alternativas reales. Tanto es así que ir a la isla, mi actividad favorita en *New Leaf*, resulta en una forma de explotación cruel y racista. El jugador acude a ella para obtener bienes exóticos de forma indiscriminada, ganando más de 300 000 bayas con cada viaje. Capitán, como su familia, solo reciben 1 000 bayas por llevarnos a la isla y, viendo su hogar, está claro que no son ricos. Introducir ideas nocivas camufladas por el aspecto *kawaii* e inofensivo del juego es **el mayor peligro de *Animal Crossing***.

Justo por eso, *La Aldea Feliz* es una lección de



Qué decepción, maldito caparazón —

Capitán es uno de los personajes más queridos de la saga por sus hilarantes rimas. Empero, jamás había reflexionado sobre el carácter machista de algunas de sus intervenciones. Ese es el tipo de verdad que descubre Pablo Algaba.

periodismo. Pablo Algaba enseña que la mirada crítica no debe descuidarse ni siquiera para parpadear, ya que incluso la inocencia oculta perversión.

El periodismo, como *La Aldea Feliz*, también implica aprender a aceptar cuestiones bastante dolorosas. En muchos aspectos, *Animal Crossing* es una obra **machista e intolerante**, por más que mi mente todavía tarde en asimilarlo. Si el avatar es una mujer, las simpáticas frases de Capitán se convierten en proclamas más propias de siglos pretéritos. Como jugador hombre, jamás me había percatado de que el barquero vomita comentarios como «tu padre debe estar preocupado sabiendo que su hermosa hijita anda por ahí sola».

En una de sus canciones, sin importar el sexo del aldeano, **Capitán ensalza las virtudes de las faldas cortas**. Por supuesto, los vecinos repiten los típicos piropos estereotipados y el juego asocia el rosa con las mujeres, lacras más sutiles que deben cambiar en futuras versiones. Es cierto que *New Leaf* posibilitó el uso de ropa pensada para el sexo contrario, pero salirse de la normatividad binaria parecía obligar a los vecinos a recalcar que «ese vestido es de chica», por más que luego dijeran que «no pasa nada».

Aplaudo que *Animal Crossing* intente adaptarse a la evolución social, pero necesita hacerlo más rápido. *La Aldea Feliz* es un libro valioso porque analiza la saga desde distintas perspectivas, algo imprescindible para que el periodismo de videojuegos madure. Y al que le moleste, siempre le quedará el consuelo de saber que **Capitán le guarda un hueco en su barca**.

Para descubrir las verdades que ocultan los afables rostro de Canela y compañía, *La Aldea Feliz* profundiza en el sistema de *Animal Crossing*. No solo somete a escrutinio las lógicas visibles, como el pago de las hipotecas o los diálogos, sino también los mecanismos invisibles. La programación de *Animal Crossing* esconde ardides para, por ejemplo, reforzar el sentimiento de amistad con los vecinos que habitan el pueblo.

Todo buen mago oculta sus trucos; **la crítica los descubre**. Leyendo *La Aldea Feliz* descubrí que *Animal Crossing* tiene muchos rasgos propios de un RPG, pero que, al disimular sus costuras, torna en un simulador de vida digno de las *Bucólicas* de Virgilio. Es por eso por lo que se generan vínculos tan especiales entre el usuario y los animales; todo responde a una meditada decisión de diseño.

Son esos detalles de *La Aldea Feliz* los que obligan a repensar *Animal Crossing*. Constituye un cúmulo de perspectivas; no hay mejor forma de comprender lo que vemos que mirar desde varios lugares. De inestimable valor documental, la obra que nos atañe es un ejemplo de capacidad analítica y narración amena. Es, en definitiva, **una aldea a la que siempre querré volver**.



LA COTIDIANIDAD DE LO

extraordinario

Lo que en el resto del mundo no ocurre, allí sucede. Cuando el hecho insólito no aparece por ningún lado, en esas islas surge. Japón, toda una vida (y una historia) yendo en dirección opuesta al planeta,

POR NACHO REQUENA

EL TRIUNFO DE LA IDEA

Cambiando el paradigma a nivel global

La frase más repetida a todos mis allegados cuando me preguntan sobre Japón siempre es la misma: «Tienes que ir alguna vez». En ese archipiélago se concentra **una manera diferente de entender el mundo**. De comprender la vida. Se resalta coloquialmente que para ver el futuro hay que ir hasta allí, pero que un producto tecnológico triunfe dentro de sus fronteras no quiere decir que lo haga allende las mismas.



Japón es **la virtud de lo extraordinario**, y esto se ve bien en una consola como **PS Vita**. Mientras que en casi todo el planeta está condenada al ostracismo —algunos comercios ni tienen ya sección dedicada a la misma—, en el territorio nipón **es casi imposible no toparse con un título de la portátil de Sony** en las estanterías.

Ir a contracorriente. Una vez más y desde tiempos inmemoriales (el final de la era Tokugawa ahí está para demostrarlo). El éxito de PS Vita en Japón **no es más que la consagración de un modelo que fuera no ha triunfado**. Y no lo digo yo, sino el propio Andrew House, CEO de Sony, en unas declaraciones al portal *Bloomberg* a mediados de 2017: «La experiencia de PS Vita fuera de Japón y Asia es que no ha tenido demasiada demanda».

Directo y sincero, aunque con un «pero» que se acepta a la mitad: «El dominio de los *smartphones* como dispositivos únicos que siempre llevas encima ha sido un factor clave». **¿Los móviles han sido los causantes del estropicio de PS Vita en Europa y América?** ¿Y por qué triunfó Nintendo 3DS y ahora lo hace Nintendo Switch? Después de estar en Japón durante una temporada, se podría decir que House echa balones fuera.

Que el ritmo no pare

PS Vita lleva vendidas casi seis millones de consolas en Japón. Teniendo en cuenta que el montante global es de dieciséis millones más o menos, el dato habla muy bien de la importancia de la portátil en las islas.

POR NACHO REQUENA

SISTEMA MULTIMEDIA

PS Vita es un complemento para PS4

La importancia de acertar

—

El público japonés cuenta con un amplio catálogo de videojuegos a su disposición. No obstante, el punto clave radica en que está adaptado a sus gustos y preferencias. La oferta se adecua a la demanda.

Catálogo como premisa

Que los videojuegos para smartphones han conseguido encandilar a millones de usuarios de todo el mundo no es ninguna sorpresa. Las mejoras a nivel de hardware, así como la **implementación de títulos de corta duración** idóneos para el dispositivo, han conseguido la inclusión de nuevos jugadores alejados de la industria y la reconversión de muchos clásicos. Sin embargo, **no han sido los culpables** de que PS Vita se haya pegado un batacazo desde que viera la luz allá por inicios de 2012.

En Japón, PS Vita está cuidada. **Mimada**. Tratada con decoro y esmero. El fiel público nipón tiene a su disposición una lista ingente de títulos. Tú me das, yo te doy. Reciprocidad, como mandan los cánones de la buena sintonía mercadotécnica. Sólo hay que entrar en cualquier tienda de videojuegos para ver que **se le dedican varios pasillos a la portátil** de Sony (y la sección de segunda mano es el paraíso).

PS Vita ha triunfado en las islas gracias a este importante (y vital) detalle: **tiene juegos**. Cierto es que son para un público japonés muy marcado, pero ahí radica el punto importante precisamente: **se ha creado un catálogo de productos para un *target* determinado**, es decir, al pájaro se le está dando de comer alpiste y no un papelón de chorizo. ¿Para qué se va a lanzar un título de corte más occidental cuando en Japón abundan, por ejemplo, los *otomes* o las producciones *mechas*?



En Europa y Estados Unidos, por desgracia, no se ha llevado a cabo este planteamiento. La consola **se fue abandonando paulatinamente** y los grandes estudios dejaron de confiar en ella, a la par que los usuarios cada vez le daban menos importancia a la misma. Es una espiral destructiva que arranca desde el propio seno de Sony y su falta de visión a la hora de potenciar las ventas de su sistema en otros territorios.

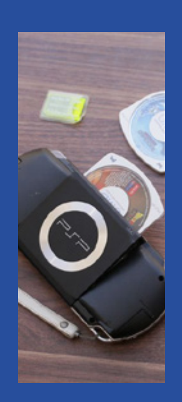
¿Falta de experiencia? Pues se podría decir de nuevo que **no**, ya que si algo consiguió Sony durante su etapa con PSP fue **plantarle cara a Nintendo:** hubo juegos de sagas reputadas y conocidas; se aprovechó todo el potencial tecnológico de la máquina tanto en *gaming* como en audiovisual; y se logró que la interacción con PlayStation 3 fuera más que correcta en cuanto la sobremesa se puso a la venta.

Si se analiza con detenimiento el párrafo anterior, poco se cumple con PS Vita. Quitando que su compatibilidad con PlayStation 4 es excelsa —de hecho, es lo mejor que tiene en estos momentos para el público occidental—, PS Vita **no ha conseguido competir con Nintendo 3DS**, y mucho menos sacar todo el potencial al hardware (se pueden contar los dedos de una mano los títulos a resaltar).

Teniendo en cuenta que servidor fue un ferviente seguidor de PSP, siente mucha lástima de lo ocurrido durante el periplo de PS Vita. Este sentimiento de desasosiego crece en tierras japonesas, donde la máquina cuenta con apoyo de todas las partes, tanto de Sony como de tiendas y usuarios. **Es la simbiosis más perfecta** que se puede lograr a nivel de mercado.

De hecho, esta difusión de la portátil se palpa en calle, hasta tal punto que no es raro ver a alguien jugando con ella en el metro o en el tren. Es un fenómeno catapultado al éxito casi seis años después de su lanzamiento.

Sony Japón ha conseguido dar vitalidad propia a su sistema en tierras japonesas, aunque su visión de mercado en Europa **se ha ido diluyendo con el paso de los años**. Además, lo más negativo de todo es que muy probablemente no volveremos a ver una nueva portátil de Sony. Aunque, quién sabe, en Japón son maestros en hacer de lo insólito algo cotidiano.



El apoyo de la familia

A diferencia de PSP, Sony abandonó muy pronto a PS Vita y no le dio el soporte que una máquina de su calibre merecía. Lo que pudo ser y no fue.



LA BURBUJA DE LOS

juegos indie

Psicopatía. Pérdida. Soledad. Depresión. Los videojuegos *indie* han dominado el año gracias a temáticas arriesgadas que conectan con el público. Pero el modelo que lleva casi una década funcionando podría estar a punto de volar en mil pedazos.

POR JUAN CARLOS SALOZ



SEGÚN LOS DATOS DE STEAM

El modelo indie necesita un cambio urgente

El polvo se acumula sobre el ruinoso hogar de la familia Finch. Después de varios años abandonado, por fin vuelve a ser visitado. La última de su estirpe ha vuelto en busca de respuestas. Aquella que ha visto nacer, crecer y morir a muchos de sus miembros está dispuesta a descubrir qué tipo de maldición une su familia a la muerte.

Este es el argumento de ***What Remains of Edith Finch*, una alegoría de la pérdida** que ha conseguido el Game Awards a Mejor Narrativa superando a *Wolfenstein II* y *Horizon Zero Dawn*.

Junto a este título, otros dos *indies* han vuelto a demostrar que el presupuesto no tiene nada que ver con la calidad de un videojuego: *Cuphead* y *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Junto a *What Remains*, **conforman la tríada que ha plantado cara a los titanes en los Game Awards.** Y lo han hecho con experiencias que se acercan al cine de autor o al cómic *underground*. Uno trata sobre la muerte a través de decenas de mecánicas distintas. Otro retrata la psicopatía poniendo al jugador en la mente del afectado. Y el último homenajea a la animación de los años 30 con un diseño tan atractivo como arriesgado.

Generalmente, **pocos Triples A se atreven con temas tan controvertidos como los de estos juegos.** Desde que la industria de los independientes aflorase a finales de la primera década de los 2000, los *indies* han ganado un espacio inefable que funciona en paralelo con los más comerciales. Sin embargo, que un equipo pequeño pueda crear un videojuego y hacerlo competir con los de los grandes estudios, está provocando **una saturación de productos que pone en alerta a la industria.**

"

EL MERCADO INDIE HA GANADO UN ESPACIO QUE FUNCIONA EN PARALELO CON EL MÁS COMERCIAL

Éxito en Game Awards

—

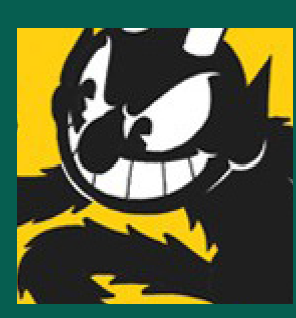
La mayor ceremonia de premios del mundo de los videojuegos ha contado en su última edición con la presencia de una gran tríada de juegos *indies: What Remains of Edith Finch, Cuphead* y *Hellblade.*

POR JUAN CARLOS SALOZ

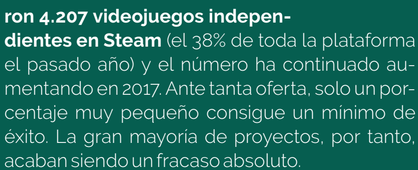
CUANDO LA PRESIÓN ES COMER

La realidad de los desarrolladores indie

Jeff Pobst, desarrollador de Hidden Path (*CS: GO*), explica en un artículo de *Game Industry* por qué se ha generado un cambio de paradigma en la industria: «Hubo una época en la que podíamos vender videojuegos a un precio superior de 60 dólares y ganar el dinero suficiente como para seguir creando más juegos. Pero **cada vez es más difícil**, ya que existe una gran cantidad de juegos a precios bajos en el mercado. Esto es una buena noticia para los jugadores, pero divide la cantidad de ganancias que llegan a los equipos que están detrás de los videojuegos más grandes».



Durante todo 2016 **se lanzaron 4.207 videojuegos independientes en Steam** (el 38% de toda la plataforma el pasado año) y el número ha continuado aumentando en 2017. Ante tanta oferta, solo un porcentaje muy pequeño consigue un mínimo de éxito. La gran mayoría de proyectos, por tanto, acaban siendo un fracaso absoluto.



El problema es evidente para los grandes estudios: **cuanta más oferta exista, menos gente se fijará en sus juegos.** Y si el resto de empresas desarrolladoras pone precios mucho más baratos que los suyos, no les queda otra que hacer ofertas y renunciar al modelo que habían seguido durante décadas.

A priori, esto puede sonar como algo muy bueno para el jugador promedio. Sin embargo, para mantener sus enormes estructuras tienen que seguir facturando una cifra similar. O, lo que es lo mismo: **lo que no ganan por ventas lo intentan conseguir con micropagos, cajas de botín, actualizaciones innecesarias para enganchar al jugador, etc.**

Ante la desesperación de las compañías, todo vale. ¿Y cuál es el resultado? **Una burbuja** que, como estamos viendo en casos como el de Electronics Arts, los propios jugadores están dispuestos a explotar.

El caso *Cuphead*

Después de mostar su primer tráiler en el E3 de 2015, los desarrolladores Chad y Jared Moldenhauer dejaron sus trabajos e hipotecaron sus casas para poder contratar a un equipo de 20 personas con los que desarrollar el videojuego.



Pero si esto es grave para las grandes compañías, aún lo es más para los desarrolladores *indies*. De un lustro a esta parte, **el sueño americano había sido representado por los emprendedores de la industria del videojuego.** Como veíamos en el famosísimo documental *Indie Game: The Movie*, el camino era pedregoso, pero el resultado siempre acababa siendo el mismo: nadar sobre una montaña de dinero mientras trabajas en tu mayor pasión.

No obstante, la realidad actual es muy distinta. Si en 2012, cuando se subían unos 300 juegos a Steam por año, ya era difícil que tu proyecto triunfara, con más de 4.000 resulta prácticamente imposible.

«Es muy difícil desarrollar juegos *indie* sin volverse loco, y cada vez cuesta más hacerse un hueco. Cuando eres *indie*, la presión es comer. La presión es que, si te sale mal, quizás no te da para hacer los siguientes videojuegos. Al ser independiente, la responsabilidad la tienes tú. **Cada dos o tres meses cambia el mercado y te tienes que ir adaptando»**, explica Carlos Coronado, desarrollador de juegos como *Annie Amber* o *MIND: Path to Thalamus*.

Las grandes desarrolladoras lo han tenido difícil para mantener a sus productoras más pequeñas, como hemos visto en el caso de Visceral Games (responsables de *Dead Space*) con EA. Pero para un estudio independiente es una completa odisea. Según Edu Verz, cocreador de Nongünz, **«que tu juego tenga éxito es una puta lotería».** En su caso, consiguió una relativa victoria, pero fue después de varios intentos que le llevaron a asegurar que «los videojuegos arruinaron mi vida».

Otros proyectos de mayor calado, como el eSport español *Skara*, consiguen salir a flote a duras penas. Para ello, recurren a una comunidad entregada que, tal y como explica su creador Pablo Rodríguez, «nos salvó cuando estábamos a punto de echar el cierre». Pero han tenido que luchar contra viento y marea (y contar con un graduado en economía por Harvard) para conseguir que su videojuego se convierta en una realidad.

En el libro *Blood, Sweat and Pixels*, escrito por el editor de *Kotaku* Jason Schreier, **se calcula una media de 10.000 dólares mensuales por trabajador para poder llevar a cabo un videojuego.** Aunque la cifra es menor cuando se trata de un *indie* «casero», resulta mucho más caro que una simple campaña de Kickstarter. Así que, como asegura Verz, «todos los juegos que veáis en el mercado son un auténtico milagro».

En resumen, en el mercado indie se ha generado una sobresaturación motivada por tres grandes causas:

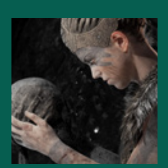
1) Se trata de **una industria con muy pocos años** que ha nacido sin previo aviso.

2) La promesa de que cualquiera puede triunfar creando videojuegos creó un *boom* desorbitado.

3) La mayoría de juegos creados nacían desde el desconocimiento generalizado de la industria por parte de los desarrolladores.

> “
> EL MODELO HÍBRIDO DE *CUPHEAD* Y *HELLBLADE* PODRÍA SALVAR A LOS INDIES

Si bien es probable que los *indies* continúen teniendo su hueco en el mercado, la poca estabilidad de los Triples A y la imposibilidad de seguir desarrollando juegos entre cuatro amigos marcan el camino hacia el modelo hibrido de proyectos como *Hellblade*. Es decir, **una gran inversión dirigida a un equipo muy reducido.**



Un Triple A independiente
—

Según el estudio Ninja Theory, *Hellblade* es un triple A independiente. Es decir, fue desarrollado por un equipo único de 20 personas y un presupuesto alto que solo sería rentable «si vendían 300.000 copias».

MAZAPANES DE

Dragon Ball

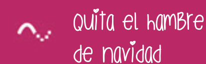
Mazapanes — de — Dragon Ball

. . .

efectos







. . .



tiempo
60 min.



Los mazapanes mágicos de la leyenda

Dragon Ball está de vuelta, y ¿qué mejor momento para recordar al legendario Son Goku que éste? Vamos a preparar una receta muy sencilla con la que podremos comernos nuestras propias bolas de dragón.

POR GEMMA BALLESTEROS

ingredientes

. . .

200 g. de azúcar glas
200g. de almendras crudas peladas
1 huevo (separamos clara y yema)



. . .

Fondant naranja, rojo y amarillo
7 cápsulas de *cupcakes* semirígidas.





¡Prepárate, porque vamos a invocar a Shenron!

1) Comenzamos moliendo las almendras, para lo cual será muy útil un procesador de alimentos, aunque también puedes utilizar una batidora convencional o incluso comprar la almendra ya molida. A continuación, nos será más fácil **mezclar la harina de almendra con el azúcar** debido a los aceites que suelta la almendra.

...

2) Finalmente agregamos la clara del huevo (reservamos la yema), que va a terminar de formar la masa que necesitamos para que pueda ser manejable.



...

3) Ahora tendremos que **dividir la masa en 7 porciones** de igual tamaño que moldearemos con las manos para darles forma de bola y, a continuación, las introducimos en las cápsulas de *cupcake*. Las mías son de un material parecido a la cartulina, ya que si no es imposible que contengan la forma en el horno.

...

4) Una vez colocada la masa en las cápsulas, vamos a **pintar la parte superior con la yema de huevo** que habíamos reservado, de modo que los mazapanes quedarán dorados y tersos al pasar por el horno. Ya podemos hornear los mazapanes, **precalentamos el horno a 120ºC** y los mantendremos dentro entre 8 – 10 minutos. Aquí hay que tener mucho cuidado, porque el dorado debe ser mínimo, ya que en cuestión de segundos pasarán de un ligero tono tostado a negro tizón!

...

5) Los dejamos enfriar y mientras vamos estirando nuestro *fondant* para cortar **7 círculos naranjas** con la ayuda de un cortapastas o un vaso, necesitamos también la friolera de **28 estrellas rojas**, y las piezas que hacen de brillo de las bolas.

...

6) Con cuidado vamos colocando el círculo naranja, que cubrirá la parte superior de nuestro mazapán. Sobre éste tendremos que **pegar las estrellas** y el brillo de cada bola. Para ello utilizaremos un pincel fino y con una gota de agua. que hará de pegamento, fijaremos la decoración sobre cada una de ellas.

Ya puedes sorprender a los invitados sirviendo tus bolas de dragón. Eso sí... tendréis que elegir entre coméroslas o pedir un deseo y desaparezcan esparciéndose por el mundo.

Nos vemos en el próximo número con una nueva Receta Geek

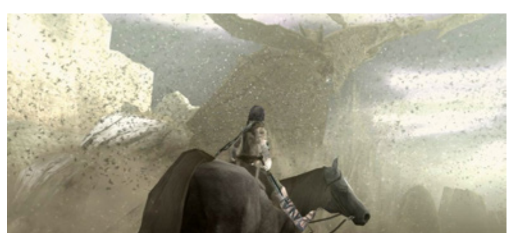


PLAYER ONE

SHADOW OF THE COLOSSUS

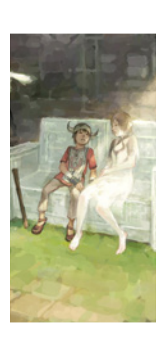
POR ADRIÁN DÍAZ

Como si de un fenómeno atemporal se tratase, *Shadow of the Colossus* no es solo una de las joyas del catálogo de PS2, sino uno de los mejores juegos de la historia. Una experiencia que todo jugador debería experimentar una vez en la vida. **No encontrarás un juego igual.**


UNA VISIÓN ARTÍSTICA

LA OBRA MAGNA DE FUMITO UEDA



ICO, ES GRACIAS A TI

—

ICO fue otra gran obra maestra del estudio de Fumito Ueda, pero no causó tanto impacto como *Shadow of the Colossus*. Aunque sirvió para que la gente estuviese expectante para el próximo juego del Team ICO.

Si tuviese que escoger una cosa que jamás os desearía en vuestra vida, sería tener que hacer un análisis de este juego. Y no es por dificultoso ni por una relación de amor y odio con él; es por lo difícil que resulta tener que explicar cosas sin desvelar la trama de *Shadow of the Colossus,* y por otro lado, tener que definir con palabras porque se trata de un juego excelente... La respuesta es fácil: lo tienes en PS2, en PS3 en calidad de *remaster* junto con *ICO* y muy pronto en PS4. **No hay excusa.**

Como bien he querido dejar claro en el titular, no esperes respuestas directas en este juego. Somos Wander, un joven que viaja a lomos de su caballo Agro a la Tierra Prohibida con un objetivo: revivir a Mono, una chica fallecida debido a su destino maldito. Al llegar, se encuentra con Dormin, un ente que custodia el templo de la zona y que nos convence de que es posible devolver a la vida a los muertos. Solo hay que pasar una prueba, o mejor dicho, diececiséis de ellas. Dieciséis grandes colosos han de ser derrotados para revivir a Mono. Wander acepta sin rechistar el requisito de Dormin y nos aventuramos en el mundo de *Shadow of the Colossus*. Querremos completar el juego solo para saber quién es Mono, así como para conocer por qué y de dónde viene.

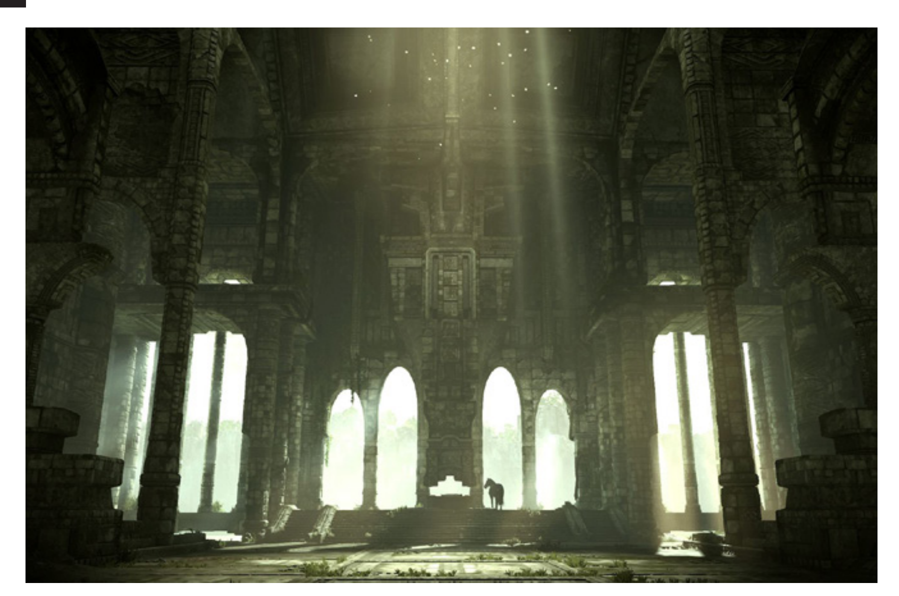
No nos hace falta nada más que lo que llevamos puesto: una espada, un arco, nuestra ropa y nuestro querido caballo. Es el primer reto que nos quiere dar el creador del juego, Fumito Ueda. **Haz lo que puedas con lo que tienes, así de sencillo**. No hay inventario ni ayuda externa con nuevos ítems. **Solo los colosos y tú.**

En estos tiempos, acostumbrados a recibir juegos de mundo abierto con entornos vivos, criaturas abominables y edificios espectaculares, *Shadow of the Colossus* ya quería conseguir el mismo resultado sin tener que aplicar ninguno de esos factores. La (casi) inexistencia de vida, sumado a la calma y desesperación que nos da pasear por la Tierra Prohibida, solo nos hace querer pensar cómo llegó a ser un sitio tan desolador o incluso por qué los colosos están —de alguna manera— recluidos en esta tierra. **Hay que interpretarlo**, porque el juego no nos responderá esta duda, lo he avisado. De momento, solo hemos venido a matar gigantes de piedra.



La interfaz minimalista ayuda a la experiencia.

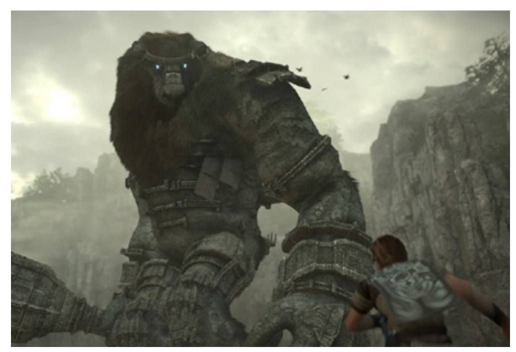
Es difícil contar las cosas buenas de *Shadow of the Colossus* sin desvelar qué argumento tiene, porque el mismo recae principalmente en deshacernos de los colosos. Cada uno es totalmente distinto y se encuentran en diferentes partes del mapa, donde el terreno y el paisaje varian. Es importante no revelar las características de ellos, puesto que si bien el primero es el más sencillo de eliminar —debido a sus puntos de escalada fácilmente accesibles— a lo largo del juego tendremos que pensar en cómo acceder a la zona donde está el coloso en sí. Es más o menos **una curva exponencial de dificultad:** en algunos tendremos que usar el entorno o al propio Agro para conseguir, al menos, engancharnos a ellos. El resto lo hará tu espada.



ASOLADO Y VARIADO

—

Los paisajes de *Shadow of the Colossus* son uno de los platos fuertes del juego. Aunque sea una tierra vasta y abandonada, nos preguntamos cómo pudo llegar a tal nivel de detalle la Playstation 2 en según que planos.





RESISTIR ES CLAVE

—

Poquísimos juegos hacen énfasis en el aguante del personaje a la hora de interaccionar con los accidentes del terreno. Wander no es un superhéroe aunque escale enormes bichos de piedra. Todo es fruto de lo que nos permite nuestro círculo de resistencia.

Hablando de Agro, hay que destacar que los movimientos de nuestro compañero equino son, incluso a día de hoy, **de los más logrados y placenteros de controlar en un videojuego**, obviando algunos fallos dignos de la época. Sin decir una palabra en toda nuestra aventura, sus animaciones son suficiente motivo como para ser un peso importante en *Shadow of the Colossus*. No todo pasa por ser Epona...

Importante también la jugabilidad referente a controlar a Wander. Si bien estamos en un juego de mundo abierto, los controles de este juego se basan en la resistencia y aguante sobre todo aquello que sea terreno palpable. Es decir, escalar según qué sitios o los propios colosos es una ardua tarea ya que deberemos estar atentos al indicador de aguante, que además tiene su peculiar forma de mostrarse como un círculo rosado que se diluye según se va agotando. Además, hay que enfatizar en la respuesta que tiene el personaje, ya que **se nota pesado y realista**, y si caemos de un saliente elevado o somos empujados por un coloso, se mostrará dolido o se resentirá de la pierna. Son algunos de los detalles que en juegos posteriores no hemos llegado a ver implementados, y aunque no afecten de forma abismal a la jugabilidad, se agradecen ya que ayudan a dar realismo y empatizar con el protagonista.

Y aunque hasta aquí sigas pensando que no deja de ser un juego de derrotar jefes con la excusa de tener un mínimo argumento detrás, no te preocupes. El juego tiene una gran rejugabilidad. Sin tampoco querer desvelar las recompensas que se otorgan en ellos, **podremos desbloquear desde el modo Difícil hasta un modo Contrarreloj** para enfrentarnos de nuevo a los colosos con el reloj como enemigo extra. Podemos ir en busca de las frutas que nos incrementan la vida, o las lagartijas de cola blanca que nos aumentan la resistencia. Hacerlo tiene su razón, y como fanático de los extras y referencias de cosas que quizás se hicieron por algún motivo, es un reclamo genial para volver a jugar más veces.

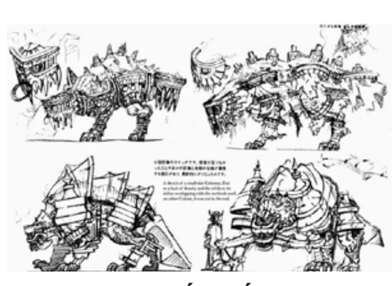
Entramos en el apartado técnico. *Shadow of the Colossus* es, sencillamente, **una obra maestra visual**. Y lo es aún más si remarcamos que es un título de PlayStation 2. Si bien no goza de la mejor tasa de fotogramas, puesto que el juego lleva al límite a la consola, y el detalle geométrico de algunos objetos se ve penalizado por ello, la dirección artística es fenomenal. El diseño de los colosos, sus animaciones, el paisaje y sus diferenciadas zonas son un ejemplo que muy pocos juegos están a la altura, aún casi 13 años después de su lanzamiento. Incluso ahora, con el anuncio del *remake*, hay gente que echa en falta esa neblina característica del juego, que si bien ayudaba a crear un poco de efecto a lo *Silent Hill* para cubrir las carencias técnicas, dota al juego de un misticismo aún más profundo en estas tierras desconocidas por el hombre.



Como no iba a ser menos, el aspecto sonoro está igual de cuidado que el gráfico. Ningún sonido ambiental es exagerado para hacerse destacar. **En los pequeños efectos sonoros está la magia.** Desde los relinches lejanos de Agro si lo dejamos campando a sus anchas, hasta el sonido de nuestras pisadas sobre piedras o hierba. Todo suena genial y se fusiona perfectamente con el ambiente que quiere transmitir el juego hacia sus jugadores. Donde verdaderamente brilla es en la banda sonora. Orquestada y majestuosa, es una inyección de adrenalina y epicidad en las batallas contra los colosos. Mientras que en las visitas a Dormin y Mono nos acompañarán melodías tristes y sombrías cada vez que volvamos. Una compilación musical muy extensa para un juego tan silencioso **(más de una hora de música)** y que se une a la perfección entre tema y tema.

Shadow of the Colossus es un juego bastante complicado de recomendar para alguien que esté buscando jugar a algo que le entretenga. No busca precisamente ese tipo de público, sino que hay que estar al tanto de algo más. **De algo más que un juego.** Los que han seguido la obra del Team ICO y Fumito Ueda ya son conscientes de que buscan algo más allá del ocio y entretenimiento. Quieren mostrar su visión de contar una historia, como bien sucede en *The Last Guardian* con Trico y el niño, que no deja de ser una forma de explicar una amistad desde la mente del equipo de desarrollo de Ueda.

Muchos lo definen como un juego que te encanta o no, otros lo consideran un matajefes con los colosos como excusa y otros como un título que podría haber dado mucho más de sí con un trasfondo mejor explicado. Siempre quedará la duda de si los juegos de Ueda están relacionados entre sí, ya sea por ubicación, mundo o incluso personajes pero hay que entender que no es lo que pretende. Mientras que hay juegos que son recordados como verdaderas demostraciones técnicas (como el primer *Crysis*) *Shadow of the Colossus* quiere ser recordado como una obra única y personal. Y es que nunca está de más encontrarse juegos que se salen de la línea genérica y destilan un amor especial, un cuidado que el jugador va descubriendo por detalles de por qué **hay juegos que son verdaderamente puro arte**.



HABÍA MÁS COLOSOS PLANEADOS—

Las versiones preliminares del juego contaban con más de los 16 colosos que vieron la luz en la versión final. Por motivos artísticos y técnicos, se tuvo que recortar ese número. Fumito Ueda quería incluir 48, luego recortó a 24 y a 16. Algunos se pueden ver en el *artbook* oficial.

REMAKE SORPRESA
—

Shadow of the Colossus ha salido más al mercado que muchísimos juegos. Primero en PS2, luego en forma de *remaster* en PS3 junto a ICO y ahora en forma de *remake* total en PS4.Un movimiento que se agradece al llevar al máximo la calidad que podría haber tenido el título si hubiese sido concebido hoy día.









PLAYER ONE

TENCHU
STEALTH ASSASSINS

POR JAVIER BELLO

Recordamos uno de los títulos más influyentes dentro del género del sigilo, y que se convirtió en todo un clásico de la biblioteca de la primera PlayStation.



VIVE CON HONOR, MATA CON SIGILO

Esta es la coletilla del juego, y la máxima por la que se rigen sus protagonistas, siendo el brazo ejecutor de su señor para mantener la paz en sus dominios.

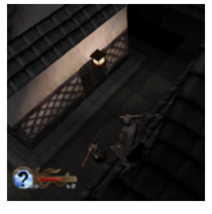
Seguro que si os pidieran nombrar algo japonés, una de las primeras cosas que se os pasarían por la cabeza serían los ninja, los emblemáticos guerreros de las sombras del país del sol naciente. Después de que su llegada al cine occidental los catapultara a la fama, la popularidad de esta singular hermandad los ha hecho protagonizar todo tipo de historias en las que las leyendas sobre sus místicas dotes se extrapolaban. Eran frecuentemente **retratados como maestros de las artes marciales con poderes mágicos**, capaces de acabar con ejércitos enteros. En el mundillo del videojuego, títulos como *Ninja Gaiden* han seguido esa ruta, pero durante la primera etapa de PlayStation, el estudio Acquire lanzaría un título que pretendía **presentar a los ninja de forma más realista**, según su verdadero trasfondo histórico.

Tenchu: Stealth Assassins salía de las sombras para la primera consola de Sony en 1998, situándonos en un periodo indeterminado del Japón feudal, que pasó largos siglos en guerra mientras los Daimyos luchaban por el dominio del país. Durante aquella era proliferaron los clanes de ninjas, familias mercenarias que ofrecían sus servicios como espías y asesinos a los señores feudales. **El clan Azuma al que pertenecen nuestros protagonistas Rikimaru y Ayame**, sirve al Daimyo Matsunoshin Gohda, y su labor sería ocuparse de eliminar cualquier obstáculo que amenazara la seguridad de sus tierras.

El juego nos ofrecía diez misiones más un nivel de tutorial, que podíamos recorrerlas en campañas individuales para cada uno de los dos ninjas. Aunque los niveles resultaban iguales, había algunos cambios bastante notables en determinados puntos del juego. Y es que Acquire quiso ir más allá de ofrecer un protagonista masculino y femenino por simple estética. Ambos héroes **contaban con personalidades y diálogos bien distintos**. Rikimaru se nos presentaba como el arquetipo del personaje honorable y justiciero, mientras que Ayame contaba con un carácter más arrogante y burlón. Más aún, también **supieron reflejar la sociedad de la época**, pues varios de los jefes trataban cortesmente a Rikimaru y en cambio menospreciaban a Ayame, resaltando la mentalidad japonesa de considerar inferiores a las mujeres dentro de la casta social.

Las misiones se iban desbloqueando a medida que las íbamos superando, pudiendo volver a repetirlas las veces que quisiéramos para mejorar nuestra puntuación. Al terminar cada uno de estos encargos, **se nos presentaba una valoración de nuestras habilidades como ninja** en base al número de enemigos eliminados, si estos asesinatos fueron sigilosos o no, y cuántas veces nos habían descubierto. Esto se traducía en un rango que seguía la siguiente escala: matón,









aprendiz, ninja, maestro y gran maestro. Obtener una buena calificación era muy importante, pues cuanto mejor lo hiciésemos con más objetos contaríamos para la siguiente misión. Además, si alcanzábamos el rango de gran maestro, **se nos recompensaría con objetos especiales** que podían marcar la diferencia en muchos niveles.

Y lo cierto es que la equipación que podíamos llevar con nosotros era un híbrido entre herramientas reales y leyendas de los guerreros de las sombras. De esta manera contábamos con las famosas estrellas ninja, abrojos, arroz envenenado y bombas de humo, pero también con pociones de curación, granadas, disfraces instantáneos y sellos mágicos.

La selección de lo que podíamos llevar era muy limitada, con un máximo de 5 objetos diferentes y sumando un total de 15 elementos entre todos como mucho. No todas las herramientas eran igual de útiles, pero nunca estaba de más llevar alguna poción o bomba de humo.

Pero los ninja no solo fueron famosos por sus juguetitos, y si algo caracterizó a estos guerreros era **su capacidad de pasar desapercibidos** y desaperecer en un abrir y cerrar de ojos.

POR JAVIER BELLO



DOS NINJAS, DOS PERSPECTIVAS DISTINTAS

—

Ambos protagonistas afrontarán los mismos niveles, pero las escenas de la historia tendrán un tono distinto representando la sociedad japonesa de la época y la diferenciación en el trato entre hombres y mujeres.







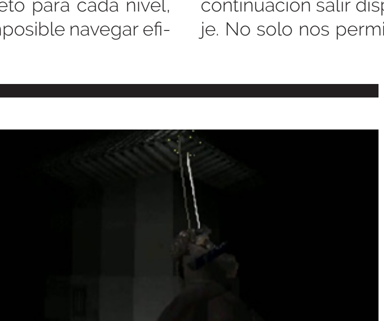
El auténtico pilar jugable del título eran sus mecánicas de sigilo. Al fin y al cabo, la mayor parte de las misiones consistían en pasar sin ser visto a través del nivel y afrontar un jefe al final. Es por ello que todas estas incursiones sucedían de noche y más de la mitad consistían en eliminar a alguna figura pública problemática.

El motivo para que estas misiones se hicieran durante el periodo nocturno también respondía a las limitaciones de la consola de Sony y la maestría del estudio desarrollando para la misma. Para **ahorrar rendimiento con la distancia de trazado, todas las misiones transcurrían a oscuras**, de forma que teníamos una visibilidad muy limitada. Este detalle también ayudaba a que no nos fijáramos mucho en la calidad de las texturas y los diseños poligonales, que aunque para la época pasaban el corte, no han envejecido nada bien.

Con estos problemas en la visibilidad y teniendo un mapa muy escueto para cada nivel, uno se pensaría que sería imposible navegar eficazmente por ellos. Pero es aquí donde entraba en juego nuestro **medidor de Ki**. Para orientarnos en las misiones, los protagonistas contaban con un contador en la parte inferior de la pantalla que les **indicaba la cercanía de los enemigos**. Se representaba como un globo blanco con una interrogación y un número. Tanto el globo como la cifra aumentaban conforme reducíamos distancias y de conseguir ponernos a su altura sin ser vistos podíamos ejecutarlo de un solo golpe, contando además con diferentes animaciones dependiendo del ángulo desde donde atacáramos. No obstante, **este medidor tenía tres variantes**. Si se volvía triangular y amarillo significaba que un enemigo cercano había advertido nuestra presencia pero todavía no estaba seguro si éramos o no una amenaza, siendo frecuente que se acercaran a investigar. Si se volvía un rombo rosa con una exclamación y un interrogante, no solo nos habían visto, sino que nos estaban buscando activamente, siendo recomendable poner pies en polvorosa. Finalmente, una explosión naranja con dos exclamaciones indicaba que sabían nuestra posición, aunque generalmente solo aparecía cuando estábamos en combate.

Este curioso sistema funcionaba mucho mejor de lo que aparenta y es muy fácil acostumbrarse a orientarse con el.

Otro punto a su favor era que **disponíamos de muchas opciones de movimiento**. Podíamos agazaparnos, pegarnos a los muros, trepar, colgarnos de las cornisas, rodar sigilosamente y saltar de tres formas diferentes. Todos estos dones atléticos se veían reforzados por nuestra mejor herramienta: **el garfio**. La mejor forma de describirlo es el lanzagarfios de Batman en el sentido literal. En cualquier momento podíamos apuntar donde quisiéramos y si estaba dentro de nuestro alcance, lanzábamos el gancho para a continuación salir disparados al punto de anclaje. No solo nos permitía alcanzar fácilmente las alturas, sino que era ideal para huir.



¡COMO EL MISMÍSIMO BATMAN!

—

El garfio de escalada será nuestra mejor herramienta, ya que no solo nos permite alcanzar posiciones elevadas, sino que nos lanzará disparados hacia donde lo lancemos, pudiendo usarlo como una eficaz táctica de huida cuando nos descubren.

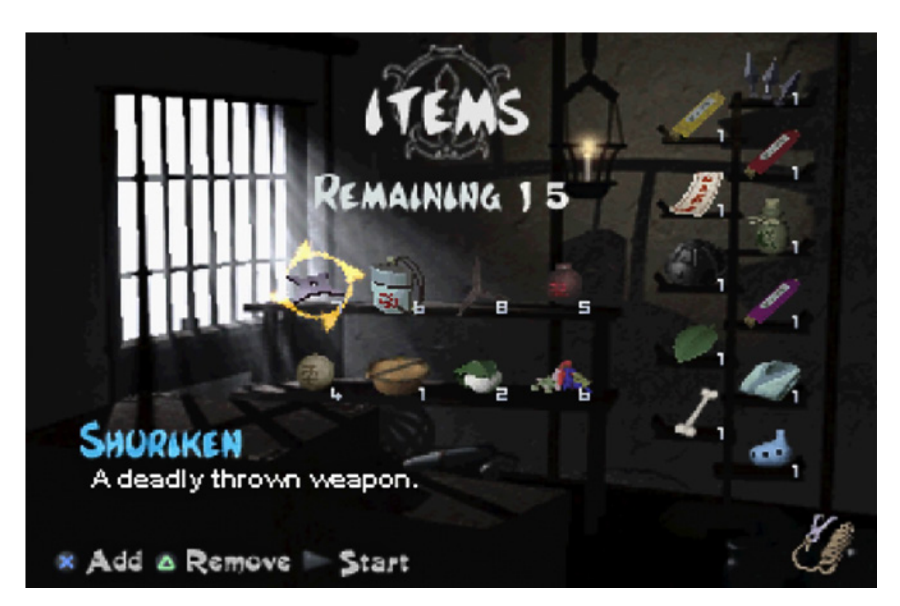
Por desgracia, el combate es otro cantar. Es natural que las peleas no sean el plato fuerte de un juego centrado en el sigilo. No obstante, hay muchas luchas obligadas contra jefes y si nos descubren tendremos que abrirnos camino a sablazo limpio.

El problema es que el combate es muy limitado, contando con un combo básico, bloqueo y un par de variantes para golpes deslizándonos. Esto desembocaba en una experiencia machabotones o tener

LA ARMERÍA NINJA

—

Antes de cada misión podremos pertrecharnos con todo tipo de herramientas shinobi para ayudarnos en nuestra misión.







que abusar de objetos como las granadas y las minas para poder vencer con facilidad a los jefes y siendo preferible huir de cualquier confrontación evitable.

Otro aspecto negativo era la cámara, de nuevo víctima de las limitaciones de su época. En espacios abiertos funcionaba generalmente bien, pero dentro de los edificios y lugares estrechos podía ser una auténtica pesadilla. Dado que el título data de antes de la llegada del primer mando DualShock, la cámara manual hacía que tuviéramos que detenernos para poder usarla y observar nuestros alrededores libremente. Es por ello que obtener una vista desde las alturas resultaba siempre la mejor opción.

Pero para dar una de cal y una de arena en el apartado técnico, **la banda sonora era maravillosa**. Con una mezcla de música tradicional japonesa y piezas ambientales de guitarra y piano, las melodías que acompañaban a cada misión ayudaban a que disfrutáramos del paso del tiempo mientras aguardábamos ocultos al momento idóneo para movernos.

Aunque *Tenchu* no ha madurado como un buen vino con el paso de los años por estar agriado en algunos de sus aspectos, su legado en el género del sigilo fue más que considerable. Es frecuente que sea mencionado como **uno de los títulos más influyentes de la industria en este apartado**, perfeccionando muchos de los fundamentos de la infiltración en las aventuras tridimensionales, del que beberían futuras franquicias de éxito.

A pesar de que la obra de Acquire solo contaba con diez niveles, Japón recibió **dos variantes del título** que expandieron esto. La primera llegaría un año más tarde bajo el título *Tenchu: Shinobi Gaisen* y modificaba algunas de las misiones además de incorporar un editor para **crear nuestros propios niveles**. Esta entrega tuvo tanto éxito que el estudio hizo un certamen para escoger las cien mejores creaciones que luego recopiló en *Tenchu: Shinobi Hyakusen*, funcionando como una expansión para el juego básico añadiendo otras 22 misiones más .

Es una lástima que estos extras nunca salieran de Japón, pero son un excelente ejemplo de la legión de fans que creó, deseosos de emprender el camino del ninja.

LUCHAR NO SIEMPRE ES UNA BUENA OPCIÓN

—

Aunque Rikimaru y Ayame son grandes guerreros, es muy fácil que se vean superados al luchar contra más de un adversario. Lo mejor es retirarse a las sombras para reevaluar la situación.



JOYAS OLVIDADAS

CRYSIS

Probablemente, incluso a día de hoy, *Crysis* funcionará mal en vuestros ordenadores. Es hora de aceptarlo.

por Jon A. Ortiz

LA JUNGLA Y UN NANOTRAJE, NO HACE FALTA NADA MÁS

LA GUERRA CON SUPERPODERES ES MUCHO MÁS DIVERTIDA Y CRYTEK LO SABÍA

Corría el año 2007 cuando los ordenadores se estremecieron ante una fuerza desconocida por el hombre hasta ese momento. ***Crysis* había llegado.** Pero antes de eso, Crytek ya había tenido escarceos con los videojuegos en PC, esencialmente con uno, *Far Cry*, un notable *shooter* que se desarrollaba en una isla que escondía un terrible secreto. Destacaba por su dificultad y por lo realista que supuso a su salida. Crytek y Ubisoft —dueños aún a día de hoy de la marca *Far Cry*— se separaron, pero una secuela espiritual estaba a punto de salir de la mano de *Electronic Arts*. **El monstruo se desató en 2007. *Crysis* llegó a los PCs de todo el mundo**, pero solo unos pocos pudieron disfrutarlo realmente. Si el juego era un monstruo, el PC de la NASA necesario para hacerlo funcionar debía ser un coloso. Tanto era ello que se creó hasta un meme que aún se puede aplicar a día de hoy: **«¿Pero puedo ejecutar *Crysis*?»**. Mucho se habló en su momento de si este título era simplemente una demo técnica, pero estoy seguro que los que lo dijeron eran aquellos sin una buena bestia que corriera *Crysis.* La experiencia que Crytek nos propuso tiene los suficientes atributos como para considerarse una verdadera joya y os voy a explicar por qué.



El nanotraje

El nanotraje nos protegerá de todos los enemigos a los que nos enfrentemos, e incluso de algunos amigos también.

El éxito de *Crysis* se debe, a mi parecer, a dos factores principales: todo lo que envuelve al **aspecto gráfico** —gráficos, físicas y modelados incluidos— y una **jugabilidad variada y abierta**. Empecemos con lo primero.

La primera escena, esa que muestra a nuestro personaje principal charlando con su jefe en un avión, es increíble. Los modelados de Prophet —el capitán de la unidad— y de los demás soldados son fantásticos: a las caras se les ven hasta los poros y las expresiones faciales están muy detalladas. Quizás ahora ya no sorprenda esto que comento, **pero en su día supuso una diferencia enorme respecto a cualquier otra cosa que se hubiera visto.** Poco después saltamos desde el avión a la isla, que será el mapa que vamos a recorrer durante las siguientes horas. Solo han pasado cinco minutos y ya nos damos cuenta de lo inabarcable de la potencia visual que tenemos frente a nosotros. Un jugador novel probablemente confiaría en su suerte y pondría la configuración del título en «alto» solamente para ver sus sueños quebrarse en un pase de diapositivas totalmente desesperanzador. **La isla parecía real**, por todos los foros proliferaron los hilos que comparaban fotos reales con capturas del videojuego, sin dar pistas de cuál era cuál y muchos dudábamos, aunque no queramos reconocerlo a día de hoy.

El agua del mar parecía, al primer vistazo, real. El personaje se acercaba a ella a toda velocidad y poco después nadaba hacia la playa de arena blanca de la isla. A partir de ese momento, a disfrutar con los entornos destructibles de los que disponemos por toda la isla.

POR JON A. ORTIZ

La jugabilidad de *Crysis* vino de la mano de algo que hasta ese momento no era usual en los *shooters*: la libertad. Los mundos abiertos eran algo propio de los *RPGs* y los juegos de disparos todavía no se habían beneficiado de ese aspecto. Ni los títulos de la vieja escuela, con sus niveles enrevesados, ni los nuevos *shooters* bélicos con sus falsos entornos abiertos intentaban dar al usuario ningún tipo de libertad. Con esto no digo que *Crysis* fuera el primer *shooter* que usara los entornos completamente abiertos —simuladores de guerra como *Operation Flashpoint: Cold War Crisis* lo habían hecho mucho antes—, **pero sí fue uno de los que mejor aprovechó la fórmula**, añadiendo vehículos para desplazarse y montones de caminos secundarios. Todo ello en un entorno arcade muy bien estudiado.

El mapa de *Crysis* es sin duda uno de los mejores en lo que a ambientación se refiere. Obviamente, todo a lo que nos enfrentamos es jungla, pero es la recreación de la misma lo que lo hace especial. **Las palmeras al caer, los edificios al desmoronarse, los barriles al explotar... todo ello convierte a cada combate en un espectáculo visual** donde, al coger un barril y lanzarlo, podemos hacer un efecto en cadena que destruirá buena parte del escenario. Las físicas son también una parte importante de todo esto y hay decenas de videos en internet que ponen al motor del título al límite con experimentos de todo tipo. Os recomiendo echar un ojo a unos cuantos, pues merecen la pena.

Encarar un combate abre una miríada de posibilidades, que van desde sigilo al combate, pasando por el ataque con un vehículo **hasta la posible destrucción de toda la base enemiga.** Todas estas virguerías son posibles gracias a nuestro nanotraje, otro de los aspectos principales de *Crysis*. Con él somos prácticamente un ejército de un solo hombre. **El nanotraje tiene cuatro modos distintos**: el modo armadura nos ofrece un decente **escudo** en caso de que nos apetezca ir al estilo Rambo; el modo de **fuerza** permite lanzar a nuestros enemigos por los aires o saltar más para huir por los tejados; el modo **velocidad** brinda la posibilidad de alcanzar a vehículos. Por último, el modo **camuflaje** está reservado al sigilo. Sin embargo, el traje no es un seguro que sirva siempre. Los modos tienen cierta durabilidad y finalizado el efecto, estaremos «desnudos» hasta que el traje vuelva a recargarse. Pero el vestuario no solo nos proporciona poderes, también nos ofrece una buena ristra de habilidades secundarias, como un simple visor, unos binoculares y muchos otros *gadgets*. Mientras que el traje no es fundamental para el éxito de *Crysis*, sí que **es una de las marcas características de la saga**.

Pasando a los escenarios, me gustaría hablar un poco de los edificios. Hay dos tipos de estructuras en el juego, las chabolas y los edificios propiamente dichos. Puede sonar un poco general, pero lo importante es la diferencia entre los mismos: **unos se pueden destruir y los otros no.** Muchísimos combates se desarrollan en las chabolas y hay que ser extremadamente cuidadoso para que no se derrumbe encima del personaje. Poniendo el traje en modo fuerza **es fácil echar las casetas abajo y matar a un gran número de enemigos en el proceso.** En lo que a edificios de verdad se refiere, hay ciertos momentos donde se montan unos buenos tiroteos en su interior. Es en estas zonas donde el juego recuerda más a un *shooter* típico, algo que no es malo dada la gran variedad de las situaciones.

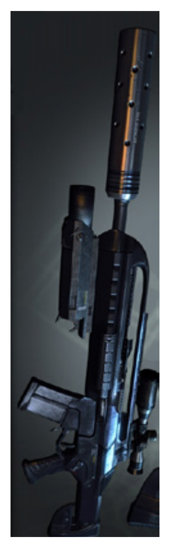
Y sin dejar la variedad atrás quiero hablar un poco más profundamente de **los vehículos disponibles**. El mas normal es el coche, a veces con una ametralladora en su parte superior, pero otras muchas veces sin ella. Pero no solo nos aprovecharemos de estos vehículos, también funcionan como si fueran una especie de jefe en varios momentos del juego. Hay un momento en el que nos enfrentamos a uno de los futuristas jets del ejército. También hay una sección de pilotaje en la que usamos uno de estos. **Como veis, la variedad de situaciones no para de crecer.**

Los enemigos son un problema en *Crysis*. **Existen dos partes muy diferenciadas,**

LAURENCE "PROPHET" BARNES

—

El capitán de la unidad. Mientras que en el primer Crysis solo es un personaje más, en la secuela adquiere importancia.



MULTITUD DE ARMAS

—

Crysis dispone de un buen arsenal de armas modificables que harán las delicias de los jugadores. La SCAR es una de las más convenientes.

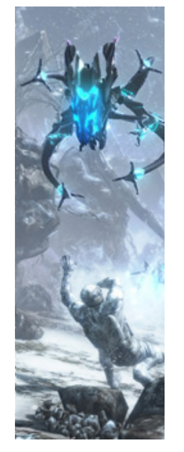


la primera en la que te enfrentas a **humanos** y otra en la que los enemigos son **aliens**, una especie de pulpos muy parecidos a los de *Matrix*. Mucho se criticó en su momento a los segundos, pero la realidad es otra. En cuanto los aliens aparecen, los humanos se esfuman. Esto causa un problema en el ritmo del juego que podría haber sido fácilmente compensado. De hecho, **en la expansión *Crysis: Warhead*, enmendaron este error** y el ritmo del juego mejoró en su justa medida. Los combates contra los aliens son peores que contra los humanos, ya que la mayoría del tiempo no se puede trazar ninguna estrategia y la libertad de la que el juego hacía gala desaparece para dejar paso a un estilo más lineal. Esto aporta variedad, sí, pero podría haber sido introducido con más arte.

También hay un enemigo especial que funciona como jefe. **Los norcoreanos han hecho su propia versión del nanotraje**. Se trata de uno de los combates más duros del título debido a la superioridad numérica y a las estrategias del rival, que se oculta con el camuflaje o incluso nos flanquea. Recuerdo este combate con un poco de cariño y otro poco de frustración, ya que la calidad de la inteligencia artificial de la que hacían gala los soldados enemigos me sorprendió.

La historia es sin duda uno de los puntos más flojos de *Crysis.* Desde el principio se sabe que algo extraño ocurre en la isla, pero los giros de guion no son lo suficientemente impactantes y los personajes y situaciones no llegan nunca a emocionar al jugador. A pesar de esto, el título tiene bastantes conversaciones y la historia incorpora sus cinemáticas y sus situaciones. En mi opinión un estilo más directo hubiera funcionado incluso mejor, aunque por suerte ninguno de estos intentos rompen el ritmo ni lo más mínimo. **Otro de los apartados que en los que *Crysis* pasa desapercibido es la banda sonora**: el tema principal es muy pegadizo, pero más allá de eso la música solo acompaña y no ayuda a aderezar la ambientación de ninguna forma. De todas formas, hay un momento clave del juego en el que hay que explorar cierta zona y ahí sí que se nota la banda sonora. Podría tener más trabajo detrás, pero tampoco supone un gran problema para el devenir del título.

En conclusión, ***Crysis* es uno de esos *shooters* que se recuerdan para toda la vida**. Mezcla un mundo abierto bien realizado con una libertad casi total, pero desde un punto de vista más arcade, hace que sea un juego único y diferente a los demás. Si a esto le sumas una variedad de situaciones de lo más variopinta, el resultado es **un cóctel de esos que gustará a casi todo el mundo.** Por ahora no he jugado a *Crysis 3*, pero la segunda parte me pareció un paso atrás en casi todos los apartados que hacían grande a la saga. El entorno urbano era interesante, pero la inteligencia artificial de los enemigos —tanto de los humanos como de los aliens— era muy inferior a la primera parte. Crytek hace ya muchos años que no sabe hacia dónde dirigir sus esfuerzos como estudio y en mi opinión, ***Crysis* fue su último gran juego.**



LOS ALIENS
—

Una de las partes más controvertidas del título, dado la poca variedad de los mismos y lo difíciles de matar que son.

LA ISLA
—

Más que una, son varias, llamadas Islas Lingshan, y se encuentran cerca de Indonesia. Un paraíso, si no fuera por los soldados y los aliens, claro está.



JOYAS OLVIDADAS

EL SULFATO ATÓMICO

Si existe una aventura gráfica que supere a *Monkey Island* en su batalla de insultos es la protagonizada por este par de cebollinos.

por A. Montañez

Primer mes de 2018. Un nuevo año cuyas cifras se antojan jóvenes dentro de un nuevo siglo, más aún de un nuevo milenio. Pero el concepto de tiempo se ve con otros ojos cuando hacemos unos cálculos básicos y caemos en la cuenta de que la revista *Pulgarcito*, de sello nacional, roza el centenario. Casi **cien años** han pasado desde que, apenas un par de generaciones atrás, cientos de españoles se deleitasen con los incontables protagonistas de todas las historietas que avalaban esta publicación nacida en 1921 y que atravesó nueve fases diferentes antes de desaparecer definitivamente en 1987. Pero los personajes que inundaban sus páginas siguen resonando en los oídos de algunos de nosotros a día de hoy: Anacleto, Rigoberto Picaporte, el doctor Cataplasma, Gordito Relleno, Carpanta, Zipi y Zape, Doña Urraca, el repórter Tribulete, las hermanas Gilda, la familia Trapisonda, el botones Sacarino y, por encima de todos ellos, los detectives más torpes del panorama internacional. **Todos sabemos de quiénes hablo**.

La primera vez que nos topamos con **Mortadelo y Filemón** fue el 20 de enero de 1958 en la revista *Pulgarcito*, que por aquel entonces contaba con una trayectoria envidiable con 1394 números. *Mortadelo y Filemón, agencia de información* fue el título que su creador, **Francisco Ibáñez**, decidió otorgar a su obra después de descartar otros jocosos pareados como *Lentejo y Fideíno, detectives finos*, *Ocarino y Pernales, agentes especiales* o un muy carismático *Mr. Cloro y Mr. Yesca, agencia detectivesca*. Y si bien sus aventuras sólo ocupaban una única página, el encanto de este par de gaznápidos llevó a Ibáñez a ocupar un **lugar de culto** en el podio de los dibujantes de cómic. Es por eso que los Sherlock Holmes y doctor Watson españoles comienzan sus andanzas en revistas de nombre propio como Mortadelo, con historietas autoconclusivas de cuatro páginas y un plantel de personajes cada vez más extenso en el que se incluyen sus compañeros más clásicos: el desastroso profesor Bacterio, la ruda señorita Ofelia y el ambicioso superintendente Vicente, que protagonizarían junto al dúo de detectives su primera historia larga en 1969: ***El sulfato atómico***.

EL PADRE DE LAS CRIATURAS

—

Francisco Ibáñez, miembro de la segunda generación de la Escuela Bruguera,es una eminencia dentro del panorama del tebeo español.

Ibáñez deslumbró a los lectores con la primera aventura propiamente dicha de Mortadelo y Filemón, con un **dibujo mucho más detallista** y una **estructura de viñetas nada convencional**, cargando de expresividad a su obra. Sumado a la innegable comicidad de los miembros de la T.I.A., *El sultafo atómico* se consolidaba como una historia dicharachera, hilarante y con mucha personalidad que a nadie le extraña que pasase a convertirse también en una aventura gráfica de la mano de **Alcachofa Soft**, un pequeño y muy discreto estudio ubicado en Toledo cuya ópera prima fue *Dráscula*, pero que acabó desarrollando varias aventuras gráficas con los dos agentes secretos como protagonistas, encontrando así su propio nicho.

El sulfato atómico, como videojuego, no reluce a nivel técnico. Ni a nivel jugable. Ni a nivel de nada. Es un *point and click* la mar de simplón, incluso cutre dependiendo de a quién le preguntes. Puede que, incluso, tenga algún que otro fallo. Pero la calidad no era lo que primaba en este título, sino su carga emocional. Y es que para muchos de nosotros, poder manejar a los berzotas de Mortadelo y Filemón con el fin de evitar que el tirano Bruteztrausen se salga con la suya era lo único que necesitábamos para ser felices. Ni los mejores gráficos, ni la mejor jugabilidad, ni la mejor banda sonora. Sólo los **diálogos propios** de una obra como *Mortadelo y Filemón*, con su **humor sencillo y absurdo**. Vivir de primera manos las situaciones inverosímiles en las que estos dos agentes se meten sin pretenderlo era una sensación indescriptible. Y ver cómo las viñetas del cómic original cobraban vida de una forma prácticamente idéntica era, en 1997, el no va más de la tecnología.

El sultafo atómico supuso un éxito comercial precisamente porque estaba hecho de fanáticos para fanáticos y lo que le faltaba de calidad, **le sobraba de cariño**. Una aventura gráfica corta pero que podía causarnos algún que otro dolor de cabeza. Y unos diálogos naturales y nos deleitaban de lo disparatados que eran. Con un doblaje sobresaliente —con una mención especial a Miguel Ángel Manrique y Vicente Redondo como dos de las mejores voces que han dado vida a Mortadelo y Filemón, respectivamente—, los niños dejaron de lado los cómics para adentrarse de lleno en el mundo de Windows 98.



NI UN PELO DE TONTO, SINO DOS

—

Filemón era el auténtico protagonista de este dúo, pero su carismático compañero le acabó arrebatando el puesto.

POR ÁNGELA MONTAÑEZ

EL EJÉRCITO DE TIRANIA DESTRUIDO POR HORMIGAS

LOS SOLDADOS SE VAN AL PASTOREO







UN DICTADOR UN TANTO FAMILIAR

—

Bruteztrausen, primer villano real del universo la obra de Ibañez y que nos recuerda a algún que otro dictador famoso, es también uno de los más reconocidos y adorados por los fanáticos.

La historia de *El sulfato atómico* es de sobra reconocida por los veteranos del cómic español, ya que dista mucho de la obra homónima. El **profesor Bacterio**, genio incomprendido donde los haya, crea por accidente el **sulfato atómico**. Dicho sulfato permite que los insectos que sean rociados con él aumenten de tamaño hasta alcanzar el de un tanque de guerra. Pero este invento cae en las peores manos posibles: las del **dictador Bruteztrausen, líder de Tirania**, que planea utilizar el sulfato atómico como arma biológica con el objetivo de conquistar el mundo, incluyendo Andorra. Por suerte existe un dúo de superagentes secretos dispuestos a detener este maléfico plan en nombre de la **T.I.A.**, pero por desgracia son los más torpes que hemos podido encontrar. Pero bueno, es lo que hay y menos es nada.

Para quienes no estén familiarizados con la obra de Ibáñez, recalcar que el encanto de sus personajes es su **carismática incompetencia**, que se hace presenta de diversas formas y que brilla cuando se une a la incompetencia de otro. En el caso concreto de Mortadelo y Filemón, el primero se mete en algún lío sin pretenderlo y el remate del chiste es que el segundo se acaba comiendo el marrón y es prácticamente así como vamos avanzando durante el juego. Mortadelo, con algún que otro disfraz y su actitud de niño grande, es quien hace la mayor parte del trabajo mientras Filemón, su jefe, recoge el estropicio.

> EL JUEGO ES UNA MEZCLA DE INGENIO, CREATIVIDAD Y MUCHO ENSAYO Y ERROR.

El sulfato atómico es una aventura gráfica que no es de fiar y en la que no debemos hacer mucho caso a los comentarios de sus protagonistas, que más de una vez nos estarán tomando el pelo describiéndonos objetos y situaciones —algo que no es de extrañar, teniendo en cuenta sus problemas de alopecia galopante—. El juego consiste en una mezcla de **ingenio** y, sobre todo, **ensayo y error**. Y por supuesto, en un alarde de **creatividad acongojante**, que será el requisito indispensable para llegar a la conclusión de que un mechero de cocina y un rollo de papel higiénico forman un mejor equipo que el de los detectives protagonistas, aunque suene descabellado.

Lo que no le podemos pedir a *El sulfato atómico* es una profundidad digna de *Grim Fandango*. El juego es de bajo presupuesto y su público objetivo es claro: **niños y fanáti-**

cos. Y dentro de esas limitaciones, *El sulfato atómico* **cumple de sobra**. Su comedia es clásica, la que cabría esperar de una obra inspirada por la mente de Ibáñez; y su ritmo con los chistes es perfecto, destacando todo lo que se desarrolla en el palacio de Bruteztrausen una vez los superagentes secretos son capturados después de que Mortadelo diga, con toda la inocencia del mundo, **lo feo que es el guarda**.

Como aventura gráfica, *El sulfato atómico* nos permite interactuar con personajes y objetos como cabría esperar en un videojuego de este estilo, si bien es destacable cada comentario de Mortadelo sobre todo aquello en lo que se fija, incluyendo a su propio jefe. De hecho, y como opinión personal, **es el personaje de Mortadelo el que acaba llevando sobre sus hombros casi todo el peso de esta historia interactiva**, aunque no es para menos; Mortadelo siempre ha sido el personaje más querido de la franquicia gracias a su originalidad, su inocencia y su don para salirse siempre con la suya a pesar de meterse en líos ocho días a la semana, llevando a Filemón al borde de la desesperación.

Si bien Alcachofa Soft siempre será recordada por la personalidad de *Dráscula*, su primera aventura gráfica, con *El sulfato atómico* deciden crear un título más largo pero también más sencillo que cualquier aventajado que haya pulido sus habilidades dentro de su género podrá superar sin mucho problema, sin dejar de sufrir lo suyo en el palacio citado anteriormente, que cuenta con una dificultad antológica en comparación con el resto de eventos del juego. *El sulfato atómico* funciona más bien como ***merchandising*** para los seguidores de *Mortadelo y Filemón* más que como videojuego en sí, por lo que admito que es complicado que una persona que no haya crecido con el humor característico de Ibáñez sepa apreciar donde reside el auténtico potencial del juego. Pero eso no impide que sea un **buen primer contacto** con el universo de los personajes de cómic más legendarios del panorama nacional, así como para comprender por qué dichos personajes están donde están y el motivo por el cual Francisco Ibáñez será un artista al que echemos muchísimo de menos cuando ya no esté aquí.



Sesenta años han pasado desde que el agente Filemón y el burricalvo de su compañero Mortadelo comenzasen sus andanzas en una ingente cantidad de tebeos. **Sesenta años** estando en primer plano en tal número de viñetas, series de televisión, películas y videojuegos que hemos perdido la cuenta. Generación tras generación viendo como la tecnología avanza y, a pesar de todo, conservando la tradición de pasar las páginas de un tebeo roído por el paso del tiempo y, sobre todo, por todas las manos que han pasado por él y todas las carcajadas que guarda entre viñeta y viñeta. Y esta joya olvidada permanece en el recuerdo de todos aquellos que nos criamos entre las paredes de la T.I.A., esa agencia llena de personajes pintorescos donde parece haber un concurso constante para ver quién es el más alcornoque.

El sulfato atómico, en todas sus versiones, es una gran historia para dar comienzo a algo más grande. Es **un primer paso más que acertado** por parte de un artista entrañable y que nos ha regalado más risas de las que merecemos. Y es por eso que el videojuego homónimo es todo un hallazgo cuando nos reencontramos con él en los recovecos de nuestra memoria. Porque no va a ser la mejor aventura gráfica a la que le echemos el guante y probablemente sacaremos muchísimas pegas al título a nivel técnico. Pero la **calidez** que nos hace sentir al retrotaernos a cuando éramos niños y olíamos a tebeo antiguo mientras pasábamos unas páginas ya descoloridas... Eso sí que es una aventura.



EL AGENTE DE LAS MIL CARAS

—

Mortadelo es el alma de esta pareja de agentes secretos. Amante de los disfraces, su inocencia siempre mete en líos a su pobre jefe.

GUIÑOS SÓLO APTOS PARA FANÁTICOS

—

Algunas de las secuencias de El sulfato atómico están prácticamente calcadas de la historieta original, incluyendo el diálogo de los bocadillos. Un amable detalle para los seguidores del dúo detectivesco.



LOS QUE SE VAN...

Y LOS QUE LLEGAN

2017 ha sido un grandísimo año para el desarrollo independiente; desde metroidvanias como *Hollow Knight* hasta titanes como *Cuphead* , pasando por *RiME* . Pero ¿qué le depara al *indie* en 2018?

POR CARLOS LORCA

CUPHEAD Y HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE, LOS MÁS NOTORIOS

RIME Y THE SEXY BRUTALE, LOS REPRESENTANTES NACIONALES

EL AÑO 2018 BUSCA ESTAR A LA ALTURA DEL PASADO, AUNQUE LO TENDRÁ COMPLICADO

Hay un fragmento de una canción (*Fall*) que me identifica sobremanera. Juancho Marqués se refiere a las **personas como un ciclo**. "Hoy voy a quedarme en casa brindando por todos: los que se fueron, los que vendrán [...] Y los que sé que siempre están". Yo uso esa expresión para todo; un ejemplo, el nuestro. Los **videojuegos**. Durante este año he disfrutado un montón de títulos que sé que se van a quedar **atrás** y a los que no voy a volver; igual me ha sucedido (y seguramente a ti también) con varias personas que se han cruzado deliberadamente en mi vida y luego han dicho cerrado la puerta sin decir adiós. También confío en que, en un futuro, llegarán nuevas obras que me hagan elevar mis estatus de calidad y de reconocimiento sobre lo que considero bueno y lo que no. Una vez más, sé que mi camino va a ser un constante afluente de personas que determinarán mi futuro, para bien y para mal, pero de las que, seguro, aprenderé lecciones valiosísimas. Y, por último, hay juegos que siempre van a contar con un cariño especial por mi parte; sobra decir que todos tenemos una **persona similar** en nuestro día a día.

Dicha analogía también se puede extrapolar a términos **videolúdicos**. 2017 ha sido un año muy prolífico para los estudios alternativos; de hecho, para ser la primera vez en la que he buceado en esta categoría, he salido satisfecho con lo visto (y jugado).

Si hay un subgénero sobado hasta la saciedad en el desarrollo independiente es el ***metroidvania***; acaban constituyendo un ejercicio de creatividad excelso en términos de **diseño de niveles** a la par que de **progresión paulatina** bien medida. Obras notables encunadas en este subgénero hay unas pocas, pero *Hollow Knight* es la más llamativa. Los muchachos de Cherry Team han gestado un título fúnebremente bello, tanto en el arte del dibujo con el del control. Dificultad, sistema de mejoras, extenso mapeado, más de 100 diseños de enemigos diferentes... Un conglomerado que **brilla con luz negra.**

Pero sí que es cierto que los flashes y las fotos no se la ha llevado *Hollow Knight*. Han sido dos hermanastros: dos hijos de la misma madre pero con distinto padre. Se



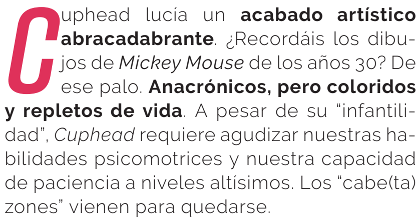
trata de *Hellblade: Senua's Sacrifice* (de papá PlayStation 4 y mamá PC) y de *Cuphead* (de papá Xbox One y mamá PC). Son dos títulos totalmente antónimos entre sí, pero ambos han servido para lo mismo: suscitar respeto para la comunidad independiente.

El neófito StudioMDHR llevaba ya tiempo generando hype del gordo con un título particularmente nostálgico. En su ópera prima *Cuphead* tenemos un *shoot 'em up* frenético y exigente a partes iguales; un ***Metal Slug* remozado**, traído a la nueva generación.

POR CARLOS LORCA

EL AÑO PASADO LLOVIÓ A GUSTO DE TODOS

HOLLOW KNIGHT MOSTRÓ PERSONALIDAD Y MIMO

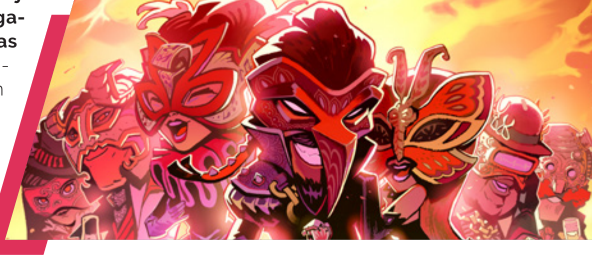


LA CORRIENTE INDEPENDIENTE SE PERMITE BUCEAR EN NARRATIVAS DESGARRADORAS Y ESTILOS VISUALES ATREVIDOS

Cuphead lucía un **acabado artístico abracadabrante**. ¿Recordáis los dibujos de *Mickey Mouse* de los años 30? De ese palo. **Anacrónicos, pero coloridos y repletos de vida**. A pesar de su "infantilidad", *Cuphead* requiere agudizar nuestras habilidades psicomotrices y nuestra capacidad de paciencia a niveles altísimos. Los "cabe(ta)zones" vienen para quedarse.

En las antípodas se sitúa *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Se trata de un *hack and slash* atrevido y diferente. Es una obra que busca trascender, contar algo; un **almizcle entre narrativa y jugabilidad pulcro**, de los que perduran en el recordatorio. Senua es una mujer nórdica que busca el amparo del alma de su marido, Dillion. El quid de la cuestión aterriza cuando descubrimos que nuestra protagonista sufre de **psicosis**, y las visiones no paran de atormentarle. Ninja Theory hizo alarde de su experiencia en el campo de la jugabilidad; igual ocurrió con el no tan explorado páramo de la narrativa, para la cual llegaron a contar con gente que padecía la enfermedad de Senua. Por mérito propio, esta nórdica se ha quedado alojada en el corazón de muchos jugadores

Lo que más ha proliferado en este año han sido los **cantos a la vida**, a la **angustia** y al **vacío existencial**. *What Remains of Edith Finch* escarba la historia de Edith en su vuelta a casa; allí los objetos se mantienen inamovibles y las historias genealógicas se cuentan por sí solas. Las mecánicas quedan relegadas a un segundo plano: la **diégesis** da un paso adelante y no tiene miedo de buscar transmitir un mensaje penetrante y conmovedor influenciado por el realismo mágico de *Cien años de Soledad*. Tampoco lo tiene *Night in the Woods*, una metáfora clara y explícita a una generación perdida (la mía, sin ir más lejos), que tiene todo y no tiene nada; la que se ve obligada a emigrar, aun teniendo todo en su vida, menos un aliento de esperanza que le anime a quedarse. Un fiel reflejo de todo ese **maridaje de sensaciones negativas y angustiosas** que todo «millennial» ha sufrido en algún punto de su vida. Por último, tampoco quería olvidarme de *Little Nightmares*; un título íntimo, cercano, donde la empatía reina sobremanera con un diminuto personaje llamado **Six**, creado a partir de fuentes como **Stephen King** (ese chubasquero recuerda sospechosamente al mismo que llevaba George Denbrough en It). Tarsier Studios deja a merced del jugador a una pequeña niña, la cual ha de huir de donde está. Es en notable el **proceso de (¿in?)maduración** que esta sufre sin articular palabra alguna donde *Little Nightmares* vuelca toda su fantasía. Bueno, en eso y en el estilo visual, que coquetea con algunas de las obras de **Tim Burton**.

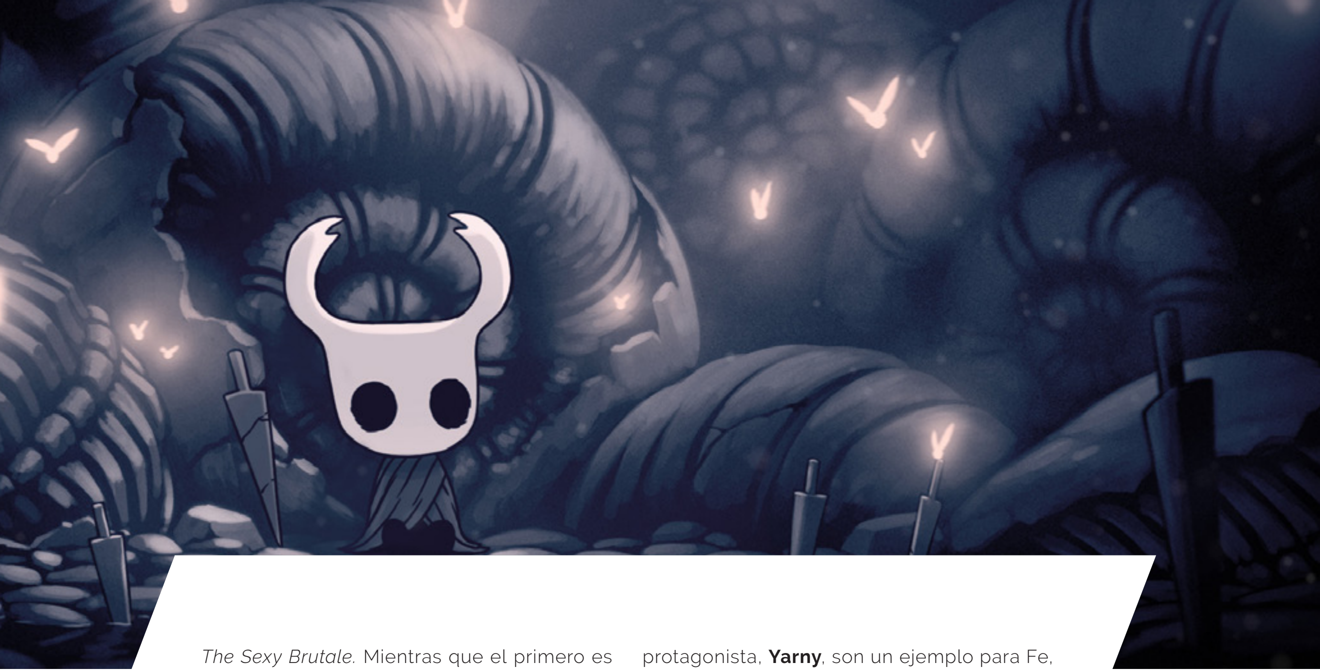


THE SEXY BRUTALE, **EL GRAN TAPADO**

—

Lafcadio Boone ha demostrado, por méritos propios, que merece un lugar en el recuerdo de los jugadores.

Pero no podía cerrar esta hornada de excelsos títulos sin producto de pedigrí español. La denominación de origen la ha llevado Tequila Works por bandera con *RiME* y



The Sexy Brutale. Mientras que el primero es una bella aventura de un chico tratando de dar sentido a su situación, el segundo bucea en un relato mítico de Agatha Christie: *Diez Negritos*. Ambos tienen su propio estilo, su propia esencia; su propia **«majia»**, como decía Juan en la revista de noviembre refiriéndose a *Super Mario Odyssey*. Lo cierto es que la Marca España ha elevado los estándares en cuanto a calidad gracias a estos dos títulos. Ya lo decía Fraga: **«Spain is different».**

¿Recordáis el inicio del texto? Hemos hablado de los que se fueron, pero queda un grupo de juegos aún: **los que vendrán**. 2018 no se quedará corto con respecto a su antecesor en términos de calidad, ni muchísimo menos. Uno de los más sonados es *The Last Night*. Ha conseguido lo más difícil: atraer a una cantidad ingente de jugadores mostrando únicamente un misero tráiler en el pasado E3. La ambientación y el diseño han hecho mucho: una sociedad *cyberpunk* dada de la mano de un *pixel art* elaborado ya entra bien, sin demasiados estragos. Cierto es que tampoco está exento de polémicas: allá por 2014 Tim Soret, director del título, apoyó el movimiento ***GamerGate***, una corriente dedicada a filtrar información personal sobre mujeres partícipes de la industria del videojuego. Ahora se define como "una persona que ha cambiado". Ojalá y así sea, desde luego.

En la camisa de ***EA*** hay manchurrón de pintauñas difícilmente eliminable debido a su política monetaria. Nada lo puede justificar, pero sí es cierto que EA muestra cierto apoyo al desarrollo independiente: en el año 2016, ColdWood Studios tenía un proyecto muy interesante llamado ***Unravel***. El juego y su protagonista, **Yarny**, son un ejemplo para Fe, entrega desarrollada por el estudio sueco Zoink Games (ColdWood también es nativo de Suecia; los países nórdicos son buena cuna del desarrollo minimalista) que llegará en 2018. El adjetivo que mejor lo define es atractivo; por su paleta de colores; por su similitud con *Journey* y *Shadow of the Colossus;* y por sus ganas de tocar los corazones más sensiblones.

El desarrollo español también se va a vestir de sus mejores galas en este 2018. En *Crossing Souls* descansa una obra *pixel art* sobre un grupo de chavales que descubren una aparición paranormal. También comparte este estilo visual *Blasphemous*, título del que todo el mundo hablaba en verano: su temática religiosa imbuida en un estilo metroidvania logró recaudar 350.000 dólares en Kickstarter, récord nacional. Por último, *Moonlighter*, un RPG «zeldero» que ojea el carácter cíclico de *Don't Starve*; cuando Helios gobierna el cielo, Will (el protagonista) debe mirar por su negocio; fija los precios de los artículos; maneja las arcas; y craftea y fabrica armas. Una vez Nix tiñe el cielo de oscuridad este parte en busca de aventuras; las mazmorras pletóricas de enemigos y los suculentos botines ocupan la mayor parte de sus pensamientos.

Los *indies* están en la cresta de la ola. Los estudios autónomos cada vez pueden ofrecer mejores títulos y llegar a más gente. Hacen falta estos juegos y estos creadores: no paran de demostrar que son **fuente inagotable de ideas, de narrativas desgarradoras y de estilos dispares**. Como dice el dicho, su trabajo no está pagado. Interprétese como quiera.

THE LAST NIGHT ENAMORA CON SOLO VERLO

—

Con un simple tráiler en el E3, *The Last Night* ya se ha ganado un buen puñado de seguidores.

***BLASPHEMOUS* TIENE GANAS DE PONER PATAS ARRIBA EL AÑO**

—

El juego español que más lo ha reventado en Kickstarter (350.000 euros recaudados) sigue gestándose. The Game Kitchen «sale de cuentas» en noviembre de 2018.



DEMASIADA AMBICIÓN PUEDE SER PELIGROSA

UN RPG QUE ABARCA MUCHO PERO QUE APRIETA POCO

POR JON A. ORTIZ

DISPONIBLE: PC

Seven: The Days Long Gone es uno de esos juegos que intenta abarcar muchísimo y al final termina haciendo aguas en casi la mayor parte de apartados. ***Seven* es un título ambicioso**, con un mundo enorme, actores de doblaje profesionales, un mundo realmente diferente y una interacción con los elementos muy amplia. **Pero todo ello tendría que haber sido pulido a tiempo** si quería convertirse en un título a tener en cuenta por el público mayoritario. No hay nada realmente destacable que mencionar y tampoco ninguno de sus apartados es un desastre. La ambición no ha sido suficiente para este título, pero desde luego que el esfuerzo se agradece.

Seven: The Days Long Gone **es un juego de rol de acción en tiempo real con una perspectiva vista isométrica** pero con una gran diferencia respecto a otros títulos del género; el movimiento del personaje es importante. En otras palabras más directas, **se puede hacer *parkour*.** Puede sonar raro, pero sorprendentemente funciona bastante bien y moverse por el escenario es realmente divertido. El personaje se encarama a las cornisas de una forma bastante aceptable, más de lo que se hubiera atisbar a primera vista. **El *parkour* es lo único realmente novedoso del título**, ya que el resto de características son bastante normales en lo que respecta al género. Y en alguna de ellas el título no llega a dar la talla, como explicaré a continuación.

> *El sigilo es interesante dada la verticalidad del título.*

La historia no pasa de lo típico, pero es el lugar el que sorprende. La isla prisión de Peh, donde se desarrolla la mayor parte del juego, **es un lugar extraño y misterioso**. Aparentemente la magia se confunde con la tecnología y hay diferentes gremios que aceptan una pero repudian la otra. Si alguno de vosotros es fan de *Warhammer 40.000*, hay ciertas similitudes en el trasfondo que pueden resultar similares a las de *Seven*. **La ambientación está trabajada**, de eso no hay duda, pero a pesar de juntar elementos diferentes nunca termina de cuajar ni de engatusar al jugador. La mezcla resultante es demasiado heterogénea, pero de nuevo se aprecia el trabajo y la variedad que hay detrás de la misma. El protagonista es un ladrón de guante blanco que se ve inmerso en una situación peliaguda y con la ayuda de un demonio debe de investigar y resolver ciertos misterios.

Es en la jugabilidad donde encontramos el principal problema del título. **El combate, por ejemplo, no llega a ser atractivo en ningún momento.** Hay una buena variedad de armas, con sus habilidades especiales, pero los movimientos y los combos no dan pie a ninguna estrategia, solo a aporrear el botón hasta que el enemigo muere. Las armas a distancia también funcionan igual, disparar hasta que la barra de energía desaparezca, esperar y repetir. Por esta razón, el sigilo es un componente bastante más cautivador en todo lo referente a la jugabilidad, ya sean habilidades o estrategias.



EL USO DE LOS COLORES

—

La isla de Peh puede ser pequeña, pero la variedad de tonos usados hace que parezca mis lugares en uno. Un espectáculo.

El sigilo es interesante, dada la verticalidad del título. Mientras que en otros juegos isométricos que usan el sigilo como mecánica siempre hay que pensar a nivel de suelo, en una sola dimensión —es el caso del grandioso *Invisible, Inc*, juego que recomiendo si no habéis probado— **en *Seven* podemos pensar a lo grande.** Conductos de ventilación, cornisas, recovecos, arbustos… todo vale para ocultarnos de nuestros enemigos. La variedad y diseño de los escenarios nos empujan a usar todas las herramientas sigilosas disponible, como el *dash*, una habilidad que nos permite hacer una pequeña teleportación hacia delante, o el camuflaje, perfecto para los sitios más peliagudos. El personaje tiene ciertas mejoras aplicables que si son llevadas por el camino del sigilo nos harán la vida mucho más fácil. **También disponemos de una especie de modo detective** que nos permite descubrir zonas ocultas o aspectos fundamentales para el cumplimiento de una misión.

Como rolero de la vieja escuela considero que *Seven* no llega al minimo requerido de rol para ser considerado un RPG. Pero dejando manías y excentricidades a un lado, **el título despliega una libertad envidiable**, donde podemos visitar casi la totalidad del escenario nada más llegar a la isla. El desarrollo del personaje no es lo suficientemente notorio y tener que depender de explorar el mapa para desbloquear la mayoria de habilidades es extraño como poco. La acción-consecuencia es lo más pobre del título, casi inexistente.

El problema surge cuando nos damos cuenta de que las cosas por la vía pacífica y sigilosa no resultan tan efectivas como el combate. Muchas de las veces merece la pena entrar a saco, disparando a los enemigos, **cumplir nuestra misión de mala manera y salir corriendo a un lugar seguro** —algo realmente sencillo si tenemos en cuenta que nos movemos por el escenario de forma mucho más efectiva que cualquiera de los enemigos—. También podemos aprovechar la ya mencionada verticalidad para enfrentarnos a muchos enemigos, que serán incapaces de encontrar un camino hasta nosotros,

El juego le da bastante importancia al inventario y sobre todo, a la creación de objetos. Por un lado, **el inventario es un caos**, necesita mucho trabajo para no ser engorroso, ya que es complicado equiparse algo sin volverse loco. Por otro lado, la creación de objetos es una demasiado compleja para lo que el titulo busca. A lo largo del juego encontramos montones de toneles y cajas con lo que aparentemente parece basura; no se puede vender y ocupa parte del muy necesario espacio del inventario, que funciona a través del peso. Pues bien, **ciertas cosas de esa basura pueden ser objetos fundamentales** para la creación de algún objeto mejor. Esto puede ser un problema, ya que rápidamente veremos como nuestro inventario se llena de morralla que no sabremos si la usaremos.

El mundo es rico y está lleno de cosas. La isla de Peh tiene montones de puntos de interés repartidos por sus escenarios y eso que estamos hablando de una cárcel. Lo principal y a lo que el jugador debe de darle prioridad, **son los lugares donde se desbloquean habilidades**. Así es, a lo largo y ancho del mapa hay montones de lugares donde desbloquear habilidades. Es diferente y a veces funciona, pero otras veces no. Basta un simple paseo por el mapa para darse cuenta de ello. Por otra parte, el mapa está dividido en zonas y para entrar a las mismas necesitaremos unos visados que podemos comprar. Lo sé, suena extraño, pero en el juego no funciona mal, porque dota al jugador de libertad; puedes explorar las zonas sin los visados, pero si te atrapan tendrás a toda una legión siguiéndote.

Gráficamente el título es extraño. Intenta destacar con una estética *cartoon* que no le hace ningún favor a los modelados y que resulta confuso en algunos momentos. Sin embargo, **los tonos de color elegidos arreglan bastante el conjunto** y junto a la neblina casi permanente dotan al escenario de un misteriosa sensación que invita a explorar cada rincón del lugar. Los modelados de los enemigos y personajes se repiten demasiado y las animaciones podrían ser bastante mejores. El apartado visual en general le resta bastante calidad al conjunto y las animaciones pueden incluso dificultar la jugabilidad en algunos casos muy concretos. **La música decadente y dramática** —con cierto toque orquestal y de película del oeste— **acompaña bien a la ambientación del juego**, pero hay momentos donde pasa demasiado desapercibida.

En conclusión, me es muy complicado valorar este título. El trabajo que ha supuesto es desde luego enorme, se nota la descomunal tarea que supuso traer *Seven: The Days Long Gone* a la vida, **pero eso no es suficiente para enamorar al jugador.** Ciertos elementos jugables no están nada pulidos, como la acción, que no hay incentivos para llevarla a cabo y gráficamente podría ser mucho más potente con un poco más de trabajo. **La historia es decente y la ambientación es lo suficientemente autónoma como para interesar al jugador,** pero para muchos no será suficiente si uno de los estilos jugables falla de la manera en la que lo hace. Si os gustan los RPGs y queréis un título donde **la exploración activa** sea parte del mismo y el sigilo sea protagonista, lanzaos a por él. Si no, esperad a que tenga una suculenta rebaja, pues igual decepciona.



LA TRISTE HISTORIA TUYA Y DE NIKO

¿CÓMO PODEMOS ENCARIÑARNOS TANTO DE UN NIÑO QUE NO EXISTE?

POR CARLOS LORCA

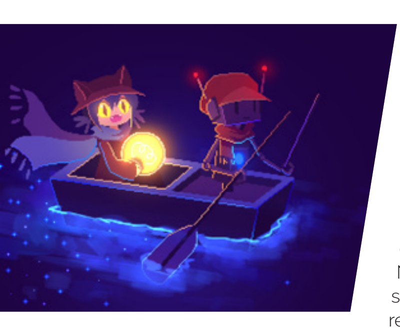
***DISPONIBLE:* PC**

Es cierto que el viaje del héroe es ya un relato manido, magreado; venido a menos, al fin y al cabo. La estructura es (salvando las distancias) común en la mayoría de mitos: el héroe protagonista se ve empujado a abandonar el mundo ordinario en el que vive para bucear en los peligros de otro mundo, con el objetivo de traer/rescatar un objeto/una mujer u hombre, o salvar el mundo en su totalidad. En tal periplo, el protagonista encontrará compañeros que faciliten el devenir de los acontecimientos, a la par que enemigos que tratarán de zancadillearle en la consecución del objetivo.

Esta es una estructura rígida y cuadriculada de la que muchas obras audiovisuales aún tratan, con recelo, de huir. A pesar de la reiteración de situaciones, alejarse del convencionalismo narrativo y argumental se transforma en **un soplo de aire fresco** para la creatividad. *OneShot* podría ser un ejemplo tímido de ello: no conocemos el mundo del protagonista, Niko, antes de levantarse en una habitación desconocida siendo mitad felino mitad humano; en los posteriores diálogos se desgranará su personalidad, así como sus miedos, sus inquietudes y sus gustos, como las tortitas de su madre. Tampoco sabemos de sus amigos, sus motivaciones, los hechos que pudieron marcarle; ni mucho menos somos conscientes de por qué está ahí, ni quién le ha puesto. Antes del comienzo de la aventura no hay un prolegómeno que explique el por qué ese niño está llamado (aquí la absorción del relato clásico cae por su propio peso) a salvar el mundo.

> “ *La interacción con Niko ocupará la mayor carga de interés.*

Ya en los primeros compases de la aventura **se desdibuja la personalidad del niño** y la fuerte relación jugador-protagonista que acontecerá en el futuro. Porque Niko es un chico frágil, miedoso; un niño, al fin y al cabo, con todo lo que ello conlleva. Niko llora, Niko ríe, y Niko hace preguntas hasta encontrar respuesta, por mucha tozudez que sea. **Echa mucho de menos a su madre**, y añora aquellos tiempos en los que se encontraba con ella. Es una situación que me resulta familiar (*spoilers* delante). En *The Last of Us,* Joel se ve afectado por un hecho desgarrador en los primeros minutos del juego: pierde a su hija Sarah para siempre. Aquí sucede parecido, pero alternando los papeles y no de manera tan dramática, aparentemente. **Nosotros somos Joel y Niko es Ellie**; el jugador escucha al gato, le responde, le guía. Hay interpelaciones directas. Por un momento, no he podido quitarme una sensación paternal. No me había ocurrido antes, y todo provocado por las palabras de Niko, por sus acciones. ¿y qué pensará el niño al no poder ver a su querida madre, y quizá también al contrario?



VARIADO EN CUANTO A PERSONAJES

—

Es un claro reflejo de heterogeneidad poblacional: mientras que los robots avocados al olvido perduran en las afueras, los habitantes que viven cerca de la Torre cuentan con mejores condiciones.

Hay momentos que hablan por sí solos. En cierto punto de la aventura, el jugador puede pedirle a Niko que ejecute una acción simple que no detallaré. Al principio desconfía: ¿cómo puede una deidad que se escapa de su visión pedirle algo tan simple en un momento tan delicado? Tras hacerlo, preguntará: «¿lo he hecho bien?». Si respondemos que no, responderá apenado: «Carlos… Me has hecho sentir estúpido». Es un momento que puede pasarse por lo alto pero que, de no hacerlo y de implicarnos en la historia, puede ser un bofetón de dramatismo en nuestras mejillas de esos que tuercen el morro. Igual sucede cada vez que iniciamos el juego tras una pausa (in)voluntaria: aparecerá una escena formada a base de imágenes fijas de Niko y de algunas de sus aspiraciones. De no ser por estas no sabríamos, por hacer una referencia, que **el crío es incapaz de dormir sin su lámpara**; otra de las veces destapará sus ganas por conocer el mar, forma de vida que únicamente ha divisado a través del televisor. El cariño que se le coge es inmenso.

Antes de volver a sus brazos, el chico tiene una misión fundamental: portar un bulbo solar que restaure la energía del mundo diegético que recorre. Para ello, deberá abandonar el Páramo, para después recorrer la Cañada y, finalmente, dejarlo en la Torre. Cada localización en *OneShot* representa una especie de sesgo estamental; en el Páramo se encuentran los robots, **otrora necesarios** para producir materiales y dar vida al mundo, pero ahora han quedado condenados al ostracismo y únicamente representan objetos programados para balbucear frases prefijadas; la Cañada está habitada por humanos, ya que en esta zona el dióxido de carbono en el aire no es tan alto, aunque la calidad de vida dista de ser utópica. Por último, la Torre es una localización idílica, con gente que vive cómodamente, sin sobresaltos, aunque expectante y nerviosa por el devenir de los acontecimientos.

Es en la población y en los personajes (sobre todo en Niko) donde descansa **la fuerza** de *OneShot*. Las notas del Páramo dan a entender cómo era la vida antes de ese acontecimiento que provocó un éxodo rural masivo. La gente de la Cañada «se apaña como puede», tratando de no pensar en el futuro, aunque, por supuesto, con problemas. Es una zona donde la vida no es cruel, pero tampoco utópica. Por último, en la Torre hay variedad de localizaciones; bibliotecas, callejones, edificios. Pero aquí también los ciudadanos tienen problemas: una mujer dueña de un restaurante, por ejemplo, aqueja el hecho de no recibir clientela.

Por precisar de una manera más eficiente; cuando Niko despierta, se ve obligado a salir de su domicilio y buscar ayuda. Allí encontrará a un robot que le insta a ser **el nuevo Mesías** del mundo: el salvador, el portador del bulbo solar es el encargado de restablecer la paz. Mientras camina y descubre cómo acercarse a la Torre, el niño conoce robots; especialmente una que demuestra más autoconciencia y sentimientos que los otros, además de contextualizar al muchacho y sacarle de su confusión. De igual manera descubrirá elementos poco alentadores en forma de notas o mensajes escritos (*«¡Hey cariño! Solo seis semanas hasta que vuelvas, ¿eh? No me imagino dormir en esas horribles habitaciones… ¿Sabes? En nada volverás a dormir en una cama real y a comer comida de verdad. Te quiero. Mamá.»*)

También radica uno de los **puntos fuertes** en las transgresiones espaciales que plantea. Las rupturas con la cuarta pared gustan, y *OneShot* las introduce de manera apropiada. De manera sutil, la voz en *off* del relato inquirirá al jugador buscar en carpetas recónditas de nuestro ordenador, modificar nuestra imagen de escritorio para poder avanzar en el relato y otros menesteres más que no conviene destripar. Aparte de, por supuesto, la **comunicación directa con Niko**. El flujo de estas es más constante en los tramos finales del título, cuando busca cerrar el círculo tanto narrativa como jugablemente.

Precisamente es en ese último apartado (en la jugabilidad) donde *OneShot* saca a relucir sus vergüenzas. Se trata de un *RPG Maker* sencillo, que no se lía la manta a la cabeza. Los chicos de Degica han apostado por la narrativa y el desarrollo de personajes más que por artificios técnicos. **Las mecánicas son sencillas**: caminar hasta localizar un puzle, encontrar piezas necesarias para solventarlo o charlar con habitantes de cara a encontrar una salida. De hecho, el primer segmento del título es un rompecabezas de gran escala; habrá que combinar ciertos objetos para obtener otro con el que acceder a una localización, de cara a encontrar un útil necesario para avanzar, pero en esa nueva zona habrá que alcanzar otra serie de objetos para… avanzar.

Asperezas aparte, *OneShot* es un juego apañado. Como la propia definición indica, lo es porque se desenvuelve bien en lo que plantea aunque **no cumple todos los requisitos** que se le exigen. La **esencia** del juego (como es habitual en la escena independiente) reposa sobre otros elementos que no son la jugabilidad: en este caso se trata de un personaje vivo, delicado, en un mundo hostil, que le queda excesivamente grande. Durante su desarrollo, Niko encontrará a una serie de personajes que le ayudarán; aunque no lo hagan promovidos por un sentimiento altruista, serán capaces de cooperar con el niño para salvar su mundo, y lo que es más importante: se abrirán para poder descubrir personalidades novedosas. Todo para, al final, acabar con un desenlace narrativo de lo más conmovedor.



LAS REINAS DE LA BARAJA

NERIAL ESCUCHA A LOS FANS DE REIGNS Y MEJORA LA FÓRMULA

POR HUGO MUÑOZ

DISPONIBLE: ANDROID, IOS, PC

La primera página del último libro que Eduardo Galeano publicó en vida está dedicada a Sherezade. *Mujeres* abre con un pequeño relatito en el que el grandísimo escritor uruguayo cuenta cómo la joven narradora de las *Mil y una noches* sobrevivía a la primera de muchas lunas gracias a sus historias. Lo hacía, no obstante, sin poder librarse del temor de que **cada noche fuera la última**, pues sobre la nuca de Sherezade pendía siempre la mirada del vengativo rey, afilada como una hoja, sedienta de más sangre para ahogar la memoria de aquella primera traición en cuyo nombre tantas cabezas habían rodado. Así, **del miedo a morir de la mujer**, escribió Galeano, nacía la maestría de narrar. Y así, noche tras noche, Sherezade resistía, y con ella el recuerdo de las tres mil que la precedieron y la esperanza de todas las que aún estaban por venir. Porque la joven era todas las mujeres y todas las mujeres eran ella, y desde el primer y hasta el último día fueron los cuentos de todas las Sherezades los que mantuvieron a raya la locura.

***Reigns: Her Majesty* habla de esa misma lucha**, de todas ellas. En cierta manera, el reciente título de Nerial llega para remendar una de las pocas pegas que podía ponerse a su precursor, aquel *Reigns* que en 2016 sorprendía por la manera en que afrontaba la gestión de un reino a través de las decisiones del jugador, encarnado siempre en rey pero que relegaba a las reinas a un segundo plano, casi olvidándolas.



Ser la reina cambia por completo la experiencia.

Esto podría dar lugar a una simple excusa para lanzar un título a rebufo. O a uno más de tantos DLCs encubiertos a los que la hegemonía de lo digital nos tiene tristemente acostumbrados. Sin embargo, es aprovechado por los desarrolladores para ofrecer **un contrapunto a la mencionada precuela**. Guiados por la pluma de una inspiradísima Leigh Alexander, la propuesta es sencilla: *be the queen*; sé la reina. Un pequeño gran matiz capaz de cambiar por completo una experiencia que mejora todos los componentes que popularizaron al título original.

La base jugable de aquel *Reigns* se mantiene intacta. Tras la llegada al trono de la primera reina, el jugador deberá comenzar su andadura resolviendo las cuestiones que tanto los súbditos como otras figuras de poder le plantearán año tras año. De cada asunto se derivan **dos posibles decisiones**, que se ejecutarán con el mismo movimiento de *swipe* que caracteriza a la saga, lo que afectará de una u otra manera a los marcadores de poder: Iglesia, pueblo, ejército y economía.
El objetivo vuelve a ser el equilibrio entre los cuatro, pues va-

ciar o llenar por completo alguno de los indicadores tendrá un resultado similar: la muerte. Y en ***Reigns: Her Majesty* morirás**, de nuevo, mucho y de las formas más variadas que puedas imaginar. A partir de este núcleo, la mencionada autora va introduciendo pequeñas variaciones que hacen que esta segunda parte evolucione hacia ámbitos inexplorados de la mano de un genial manejo del tono y el tema.

El principal contraste entre *Reigns* y su continuación es que, mientras en el primero el poder venía dado por defecto y era deber del jugador mantenerlo, **en *Her Majesty* se invierte la ecuación** y es menester ganárselo poco a poco.

Si aquel se basaba en la perpetuación de la dinastía y en el éxito del apellido, este busca la supervivencia de la individualidad, la liberación del nombre. La reina, a diferencia del rey, es **constante objeto de miradas** y críticas, siempre rodeada de un montón de súbditos dispuestos a decirle qué hacer y cómo hacerlo, cuestionando desde su aspecto físico hasta las relaciones con las otras mujeres de la corte. Asimismo, es acusada de frívola si sus gastos parecen injustificados o de brujería si su espíritu se inclina demasiado hacia lo natural.

La reina está bajo juicio público constante, haciendo que las primeras decisiones a tomar giren en torno a cuestiones mundanas y protocolarias, como dejar que la doncella arregle los bajos del vestido real o dar permiso al rey para irse de caza. Como contrapunto, la dinámica gira paulatinamente **hacia intrigas palaciegas** y pequeñas rebeldías entre cuyas grietas se desliza sigilosamente el elemento mágico para sustituir la tediosa realidad cotidiana.

Este ingrediente sobrenatural sirve de base para construir una historia transversal que hila el espacio y el tiempo del Reino, comenzando por la primera reina y derivando, con el paso de los años, en alguno **de los varios finales que pueden desbloquearse**.

Como consecuencia, algunos elementos característicos del primer *Reigns* se adaptan y mutan en nuevas versiones de sí mismos para reflejar el citado nuevo enfoque temático. Las mazmorras por las que el rey debía perderse en las profundidades de sí mismo aparecen aquí en forma de laberinto, toda una metáfora de la deriva de la reina en un mundo dominado por los hombres. Además, el Diablo como enemigo natural de la Iglesia se sustituye **por mitos paganos y naturalistas**, mientras que el tiempo lineal se abandona en favor de ciclos zodiacales.

Todos estos cambios son tan leves como sutiles, pero juntos proponen uno de los acercamientos a la narrativa interactiva más frescos e interesantes que pueden encontrarse en la actualidad del videojuego. Coyuntura que el título aprovecha, además, para insinuar una crítica sagaz y certera a ciertas dinámicas emergentes y nocivas.

Lo cierto es que este *Her Majesty* no da puntada sin hilo, sacando un enorme provecho de cada pequeña línea de diálogo que alimenta su sistema. A Leigh Alexander le bastan una o dos frases cada vez para poner de manifiesto la idiosincrasia de un Reino bañado en una fina ironía **que habla más de este lado de la pantalla que del suyo**.

De esta manera, quizá el rey confiese que no se siente amenazado por tu inteligencia femenina y te honre con un inútil puesto en su consejo real, puede que la gata que te ronda te trate de loca cuando intentes conversar con ella o tal vez la bruja real transforme tu reloj mágico en una tarjeta de crédito, asegurando que abre más puertas. Todos estos pequeños detalles **convierten a *Her Majesty* en una gran secuela**, un ejemplo a seguir, porque más allá de sus novedades no hay ni una sola pieza de Reigns que no aparezca aquí mejorada y expandida.

Y como colofón a esta reinterpretación de los elementos básicos de los que bebe, el tratamiento que el juego da a la muerte es, en pocas palabras, sensacional. Si esta podía verse en *Reigns* como una aproximación sarcástica a su jugabilidad basada en acciones y reacciones, en *Her Majesty* se sirve del misticismo para darle un nuevo significado y elevarla a la categoría de coprotagonista.

Las **veintiséis defunciones posibles** no son un final, sino un punto y seguido tras el que la siguiente reina toma el relevo y continúa esa historia que la une, como a aquella Sherezade del principio, con todas sus predecesoras y sucesoras.

Cada caída deja de ser así un alto en un camino siempre hacia adelante, pasando a ser una invitación a perpetuar el ciclo, a tomar las armas de la que acaba de irse para seguir combatiendo el olvido y su derrota hasta el próximo relevo. **Así luchan las reinas**, día tras día, año tras año, y en su aventura colectiva sobreviven las anónimas.

Todas una, siempre. Porque este *Reigns: Her Majesty* es, por encima de todas sus virtudes, una demostración de que aquella maestría de narrar de la que hablaba Galeano **sigue en plena evolución**, cada día encontrando nuevas formas de reinventarse y evolucionar.

Una gran celebración, un vivalareina lleno de júbilo porque de nuevo es su voz la que marca un camino a seguir que ya no está pavimentado por historias de viejos héroes, sino por propia. Y ya no es el miedo a morir, **sino la alegría por vivir lo que la guía**.



LARGA VIDA A LA REINA

—

Encarnar a una monarca cambia por completo la experiencia del primer *Reigns*. Como mujer, nos enfrentaremos a una desigualdad terrible.

MINIS
INDIE REVIEWS

THE END IS NIGH

ASH, EL NUEVO ICONO DE LAS PLATAFORMAS, LLEGA A NINTENDO SWITCH

POR ISRAEL MALLÉN

DISPONIBLE: PC · NINTENDO SWITCH



Un juego difícil no es bueno *per se*. Parece evidente, pero vivimos en un tiempo en el que se enaltece cualquier título mínimamente retante. Lo importante, aunque suele obviarse, es **que el juego sea justo**. *The End is Nigh* castiga cada yerro, pero siempre brinda herramientas para subsanarlo en el siguiente intento. Apenas pasan unos segundos entre las muertes de Ash, el bruno protagonista. Precisamente por eso, el usuario puede entender qué ha hecho mal y reintentar el nivel enseguida. Ese, junto a la fluidez de movimientos, es el motivo por el que *The End is Nigh* no es difícil, sino exigente. Asimismo, es un ejemplo de dificultad dinámica. El plataformas de McMillen es **todo lo complejo que el usuario quiera**, pues su jugabilidad es multidimensional. Habrá quien esté satisfecho -no es para menos- con completar el juego sin más, pero también hay coleccionables para quienes busquen una dificultad endiablada. Por fin, *Super Meat Boy* tiene un digno sucesor.

NIGHTMARE BOY

POR CARLOS LORCA · PC · XBONE · PS4



La **macedonia tecnológica** compuesta por unos gráficos inspirados en dibujos animados, una jugabilidad bidimensional englobada en el metroidvania y una exigencia sutilmente elevada puede acabar resultando ser un videojuego apetecible, aunque algo **soso**.

The Vanir Project es el estudio nacional encargado de traer a la vida ***Nightmare Boy***. Se trata de una aventura cortita en la cual **Billy**, ahora convertido en Rolok, debe abandonar el mundo de pesadillas en el que se halla. Para ello, deberá valerse de los *power ups* adquiridos tras derrotar a originales jefes finales bien diseñados.

Los nostálgicos pueden encontrar una aventura muy *«ghosts-and-goblinera»* por la **temática** o por la **dificultad**, que acaba abocando en un constante **sistema de ensayo y error**. Tiene limitaciones, como la falta de diálogos o la simpleza de los combates, pero puede resultar ser un título disfrutón.

3

RIVE

POR I. MALLÉN · PC · XBONE · PS4 · SWITCH

A todos nos preocupa nuestro legado. Martijn Reuvers y Collin van Ginkel, fundadores de Two Tribes, pueden estar tranquilos. *RIVE* llega a Nintendo Switch un año después de su lanzamiento para recordarnos **la importancia del arcade**. Este *indie* es una oda a uno de los géneros fundacionales del medio videolúdico. Pulido hasta el más mínimo detalle, su frenética combinación de disparos y plataformas es harto satisfactoria. El humor sobre los videojuegos que abunda en *RIVE* es solo una de las capas de un título increíblemente profundo. Este *twin-stick shooter* es ideal para partidas rápidas; jugarlo en el modo portátil es un auténtico lujo. Además, ***RIVE* es trabajo artesanal**, perfeccionista para con la jugabilidad de toda la vida. También exige cierta artesanía al jugador, pues todos los detalles influyen en la suma de puntos. Two Tribes se despide del desarrollo de videojuegos, pero se va con la cabeza alta. Su legado jamás será olvidado.

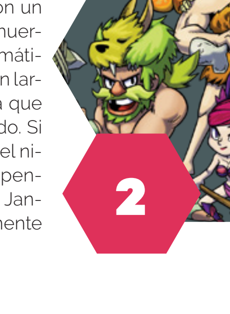
4

CAVEMAN WARRIORS

UN PLATAFORMAS CLÁSICO CON ERRORES PROPIOS DE LA PREHISTORIA

POR ISRAEL MALLÉN DISPONIBLE: PC · SWITCH · XBONE · PS4

Si *The End is Nigh* es un ejemplo de accesibilidad orgánica, *Caveman Warriors* lo es de **dificultad artificial**. Los movimientos de los protagonistas son toscos, por lo que el avance resulta torpe. Este plataformas de acción español en scroll apela a la dificultad de los clásicos del género, pero sin corregir los errores que los convertían en frustrantes. Con un 2018 recién empezado, no concibo que encadenar tres muertes todavía **se castigue con reiniciar todo el nivel**, cinemáticas inclusive. Al obviar los puntos de guardado en fases tan largas, lo único que se construye es dificultad artificial. Esa que tanto frustra y anula cualquier intención de seguir jugando. Si a eso le sumo algún que otro *bug* que te obliga a reiniciar el nivel porque el jefe final se ha escacharrado, me reafirmo al pensar que *Caveman Warriors* necesita un pequeño repaso. JanduSoft ha creado una máquina sólida, divertida y visualmente genial, pero **sus engranajes todavía están oxidados**.



2

TOWER 57

POR HUGO MUÑOZ · PC

Tower 57 habla de una época casi remota. Un tiempo en que los juegos venían en disquete, **bastaba un par de botones para dominarlos** y en 16 bits cabía un mundo. El de esta fantasía dieselpunk lo tiene todo: dinosaurios, robots asesinos, tiendas de miembros amputados, apuestas clandestinas y toneladas de ironía. Todo ello para escenificar la versión más macarra de la lucha de clases que uno pueda imaginarse, una en la que abrirse paso a tiros, **solo o en compañía**, hacia la cumbre de una torre tan despiadada como bella, salida de los confines de ese viejo Commodore que nunca tuviste. Si siempre quisiste participar de la lucha sindical pero no te apetecía salir de casa, ahora podrás hacerlo desde el ordenador y encarnando a un Abraham Lincoln con piernas biónicas, mientras te fumas un purito y acabas con los siervos del sistema disparándoles agujeros negros. O puedes manejar un vagabundo que tira piedras. **Lo que mejor te venga**.



4

HELLO NEIGHBOR

POR JON A. ORTIZ · PC · XBONE

Hello Neighbor montó un revuelo el día que salió en *Early Access*. Prácticamente cualquier *youtuber* medio famoso se hizo eco de él. Yo mismo lo analicé para la ya extinta web de esta misma revista, y la verdad que **el primer contacto fue positivo** como poco. Pero ha pasado el tiempo y el resultado final no ha sido todo lo bueno que debiera. Visualmente ha mejorado poco, sigue siendo escasamente atractivo, con unos diseños realmente mejorables. El juego ahora se divide en actos, que van aumentando de dificultad a medida que avanzas. De hecho, hay un momento en el que **llega a ser imposible completarlo sin guía** (los puzles recuerdan a los de las aventuras gráficas de los noventa). **Las físicas son otro problema**: en un título en el que dependes tanto del movimiento es imperdonable que fallen de esa manera. A veces es imposible calcular los saltos. ¿Lo bueno? Tiene muchos caminos, por lo que es bastante rejugable.



2



“El humor es la herramienta más eficaz para la crítica y para todo en la vida”

«No nací para ser médico o abogado, sino para ser idiota. Y lo estoy exprimiendo para hacer lo que siempre he querido: hacer reír a la gente». Así es la genial presentación de Víctor Matute, uno de los youtubers de videojuegos del momento. Conoce al hombre que hay detrás de la barba. *Cuidao' Ahí: Pazos64*.

POR ISRAEL MALLÉN

Probé fortuna en YouTube por gente como Víctor Matute, más conocido como Pazos64. En su canal hallé cariño por el videojuego y un deseo ferviente por sacar una sonrisa a quien le prestara un minuto de su tiempo. No necesita más, su alegría se contagia de inmediato. **Pazos es una *rara avis* en YouTube**, uno de los pocos creadores españoles que huye de la polémica fácil y del maldito *clickbait*.

Su positivismo y el buen humor le caracterizan. Pazos es de los pocos capaz de alegrar un domingo por la noche con sus *Cuidao' Ahí*, análisis en los que priman las risas y la honestidad. Víctor concede muchísima importancia a la independencia y por eso celebra vivir del apoyo de sus mecenas en Patreon.

Con más de 58 000 suscriptores en el momento de escribir estas líneas, **Pazos64 ya es una referencia**. Para algunos, su canal es una mina de nuevos *indies*. Otros prefieren desconectar con el humor que garantiza su contenido. En mi caso, acudo a Víctor Matute para conocer mejor a la persona que hay tras Pazos64. Y, como esperaba, esa barba nunca decepciona. Hoy, soy yo quien dice aquello de *Cuidao' Ahí: Pazos64*.



GamesTribune. Necesito salir de dudas. ¿A qué se debe el nombre de Pazos64?

Víctor Matute. «Pazos64» surge en la época de ir a cibers e inventarse nombres. Cada día usaba uno distinto, pero llegó un momento en el que me quedé con uno. Acababa de ver *Airbag* y **decidí escoger Pazos**, que es el nombre de uno de los personajes secundarios de la película. En cuanto al número 64, lo elegí porque hacía falta un número para crear el *nick* y me acordé de Nintendo 64. No tiene más misterio.

GTM. Suele desconocerse mucho de la vida previa al éxito de los youtubers. ¿Qué era de ti antes de empezar con el canal?

VM. Era la misma mierda (risas). Estudié un grado superior de multimedia interactiva y me apetecía **entrar en el mundo de los cortometrajes**. Por aquel entonces trabajaba en una tienda de videojuegos con un par de amigos. Uno de ellos, Manel, nos pidió una mano con el canal de YouTube de Último Nivel. Y así empezó todo. A lo largo de mi vida he trabajado en universidades, en las instituciones de la Generalitat, etc. **He hecho de todo**.

GTM. ¿Cómo y por qué decides empezar a crear en solitario en YouTube?

VM. Para mí, **YouTube era la página con vídeos de gatos**. Tardé mucho tiempo en enterarme de que había gente como elrubius, siempre voy a mi puñetera bola. Como he dicho antes, comencé ayudando a Manel en el canal de Último Nivel. En un momento dado, apostamos por el formato de las noticias de la semana en un minuto, aunque acabaron por ser diez o incluso veinte. Básicamente, aquello consistía en reunirnos para hacer el idiota. Los tres juntos teníamos **una capacidad creativa importante** y nos íbamos apoyando para que salieran cosas divertidas. Vi que eso funcionaba y que tenía un *feedback* positivo, por lo que dejé el mundo de los cortos y me dediqué en exclusiva a YouTube. Era un mundo nuevo, mucho más fresco. Llegó un punto en el que yo me lo tomaba de forma más profesional que mis compañeros, que enfocaban su participación en el canal de la forma correcta, como un *hobby*. Pero yo intentaba hacer más cosas. Opté por probar a crear en solitario para no acabar a hostias (risas). Los tres estuvimos de acuerdo y **ahí nació Pazos64**.

GTM. ¿Cuántas horas dedicas al día a tu canal?

VM. Casi todas. Intento organizarme, pero no lo he conseguido en 33 años. Los martes me paso casi toda la mañana y parte de la tarde revisando noticias para grabar *Oye mira 4 cosas*. Los jueves son un poco más suaves, pero tengo que seguir grabando el juego que vaya a analizar el domingo. Todos los días trabajo hasta que llega la noche e incluso hay jornadas en las que edito **hasta bien entrada la madrugada**. Depende de cómo vaya de tiempo, que suele ser mal. Desde el principio, llegué con la idea de ganarme la vida gracias a YouTube y eso conlleva bastante dedicación. Aunque mi aspiración no estaba necesariamente vinculada al canal. Sabía que no podría vivir de las visitas. Más bien quise usar YouTube como plataforma para hacer otras cosas. ¿El qué? **No tengo ni puta idea** (risas).

¿Quién es Pazos64?

Pazos64 es el nombre artístico de Víctor Matute en YouTube. Su canal, homónimo, se centra en el análisis de videojuegos y en comentar la actualidad de la industria. Todo ello con el humor como rasgo de identidad.

POR ISRAEL MALLÉN

GTM. Cuando Pazos cierra el ordenador y empieza el día de Víctor, ¿qué te gusta hacer?

VM. Víctor está un poquito hasta las pelotas. Hay gente que ha aguantado cinco años perfectamente y al final ha tenido una pequeña crisis. Yo a los dos años ya la tuve. **Me obceco mucho**, soy una persona muy obsesiva con lo que me gusta. Eso devino en que no tenía horas para mí.

Ahora estoy empezando a dedicarme tiempo. Eso puede consistir en irme a tomar algo o seguir en el ordenador sin hacer nada. Ahora, que estoy más ocupado, he perdido una manía muy bonita, que era hacer cuadraditos con el ratón en la pantalla de Windows. Eran tiempos maravillosos (risas). Cuando termino de trabajar, **hago lo que me pida la cabeza**. Por ejemplo, intento leer, pues hace mucho que no puedo hacerlo.

También trato de ver cine, que siempre me ha gustado mucho. Eso sí, escojo algo que me despeje. No entro en Netflix buscando cine con mayúsculas, sino películas que permitan que me despeje. O esa es mi intención, porque al final estoy metido en Twitter todo el día. Siempre he tenido el mismo problema: **desconectar me cuesta mucho**. Aun así, estoy empezando a hacerlo poco a poco.

GTM. A mí me ocurre lo mismo. Creo que es porque nos gusta nuestro trabajo, pero también hay una parte de perfeccionismo. Esa que te obliga a implicarte más horas de las que se debería. Pero eso también dice muchas cosas buenas.

VM. Cuando quieres entregar un producto del que estar orgulloso, le dedicas tiempo. Escucho a muchos creadores de contenido diciendo que nunca están contentos con lo que hacen. Cuando suben un vídeo se ponen en lo peor y ya anticipan que va a ser malo. Bueno, pues yo no (risas). En mi caso, tengo que estar mínimamente satisfecho con lo que suba.

Puede gustarme más o menos; nunca he subido un vídeo del que pensara que es el mejor que he hecho en mi vida. No obstante, **la primera persona a la que le tiene que gustar es a mí**. Soy a quien tiene que llenarle la edición y el que tiene que reírse con el humor del vídeo. Luego quizá esté mal, pero habrá pasado mi criba. El problema de esa autoexigencia es que implica invertir una gran cantidad de horas haciendo paridas. Te obcecas.

GTM. ¿Qué busca la gente cuando acude a tu canal?

VM. La verdad es que no lo sé. Pensaba que la sección más interesante era *Cuidao' Ahí*, en la que doy mi opinión sobre un juego. Con ella empecé y me ha hecho aprender muchísimo en cada vídeo. Sin embargo, estando en la Barcelona Games World, todos los desarrolladores me hablaban de *Cuidao Ahí*, pero **los suscriptores mencionaban *Oye mira 4 cosas***.

GTM. Es el tipo de vídeo más largo y que más te pone en contacto con tus suscriptores.

VM. Sí, supongo que es el que más me acerca a la gente. También es curioso, porque son los vídeos más largos y si eres nuevo no los vas a ver. Quizá sea **la suma del humor y mi forma de decir las cosas**, similar a la que tengo cuando hablo con mis amigos. Imagino que eso genera cercanía y al público le hace gracia.

GTM. El humor es una de las señas de identidad del canal. ¿Crees que es una herramienta eficaz para hacer crítica de videojuegos?

VM. Es la herramienta más eficaz para hacerlo todo en la vida. Para mí, es **una de las cosas más importantes que existen** y hay que saber tomarse las cosas con humor. Y si algo no te hace gracia, pues no te enfades. Es muy importante reírnos unpoquito de todo y de todos.

GTM. ¿No temes que la gente se quede más con la broma que con la visión del juego del que hablas?

VM. Totalmente. Estoy convencido de que la mitad de la gente que me sigue no me toma en serio. Y creo que eso es bueno. Mi opinión no es mejor que la de ningún otro. Estoy dando una visión de algo, pero no tengo que darla de una forma seria o lenta. Me gusta que las cosas tengan ritmo y sean graciosas.

Si me haces reír al contarme una cosa, me tienes ganado. Cuando un anuncio de la televisión consigue que me ría, me fijo en el producto. **Es más fácil llegar a todo el mundo con el humor**, aunque luego no te tomen en serio. Eso no creo que sea importante, nunca me ha preocupado. Muchas veces soy yo mismo quien lo dice: no me toméis en serio.

GTM. Con esa identidad tan construida, ¿tienes miedo a estancarte? ¿Te gustaría cambiar o innovar en algo?

VM. El problema de YouTube es que, cuando creas ciertas secciones, la gente se amolda a ellas y salir de ahí es **virtualmente imposible**. Disfruto haciendo *Cuidao' Ahí* y el resto de contenidos. Es verdad que todas las semanas no estás de un humor excelente como para grabar *Oye mira 4 cosas* porque implica mucho tiempo e improvisación.

A veces, ser un profesional consiste en esol. Te jodes y lo haces lo mejor que puedes. Es imposible que siempre estés de un humor fantástico. No lo he conseguido nunca. Es complicado traer secciones nuevas y abandonar las viejas, pero **no puedo tener 58 000 jefes**.

En el momento en el que me hastíe de una sección, la dejaré de hacer durante un tiempo. Y que pase lo que tenga que pasar. Hay que saber cuándo parar para no quemarse, porque si te fuerzas lo que se resiente es el producto. De momento no he llegado a ese punto y soy feliz con lo que hago.

Por y para su público

—

Víctor Matute ha conseguido un sueño: vivir gracias al apoyo de sus mecenas en Patreon.

GTM. Tu tipo de análisis dista mucho de uno cada vez más frecuente, sobre todo en la prensa escrita. Aquel en el que se habla de todo menos del juego. ¿Qué opinas de eso?

VM. Habrá de todo. La mayoría de nosotros seguimos a un analista concreto. Con Dayo, sé que no voy a ver un análisis normal, sino a Dayo. Lo mismo cuando leo a chiconuclear, (Víctor Martínez). Quizá sí que hay gente como tú dices.

Recuerdo un análisis de *Mario Kart 8 Deluxe* en el que se mencionaba el efecto Kuleshov (Víctor se refiere al texto de Enrique Alonso en *Eurogamer*). Entonces piensas «se te está yendo la flapa muy fuerte». Puede que haya gente que necesite sobresalir, pero tampoco me parece mal. Para mí, **cuando analizas algo, lo criticado es lo importante**. Tú ya estás dando tu opinión sobre el producto, no necesitas más presencia en la crítica.

No me considero crítico ni periodista, así que prefiero no opinar sobre el trabajo de otras personas. Lo que tiene que quedar claro es que la obra es lo importante.

GTM. Sueles poner en los vídeos que los juegos los consigues tú salvo que indiques lo contrario. ¿Crees que si te lo diera un estudio, aunque fuera un *indie* pequeñito, coaccionaría tu trabajo de algún modo?

VM. Es inevitable que coaccione. Como persona lo hace, pero como profesional tienes que intentar que no lo haga. Escuché en una charla que hay quien intenta ver el producto español con mejores ojos. Yo no, **lo percibo con los ojos que tengo**. Ni más ni menos.

GTM. Igual pasa hasta al revés, que la gente tenga prejuicios hacia un videojuego por ser español, como sucede con el cine.

VM. Sí, eso ocurre. Da igual de dónde venga el juego, lo importante es la obra en sí. Aunque claro, hay casos como el mio con *Crashlands*. Es un indie increíble y me enteré de que está hecho por tres hermanos, uno de ellos con cáncer. Su último deseo era desarrollar este juego. Al final se curó, pero lo hizo entre quimio y quimio. **Creo que eso sí merece la pena comentarlo**. Y si hubiese sido un mal título, también tendría que decirse.

Una de las cosas que la gente quizá ve en mí es que no suelo hacer crítica destructiva. No me gusta. Incluso hay quien me dice que solo hablo bien de los juegos. Eso no es cierto. Lo que pasa es que intento que lo malo no sea el centro del análisis. No soy destructivo, **prefiero la crítica constructiva**. Considero que hemos perdido un poco de positivismo en el mundo de los videojuegos. Todo nos da asco, nada es lo suficientemente bueno y todo es excesivamente caro.



Cuidao' Ahí

—

A excepción de una animación de *Angry Birds,* Cuidao' Ahí es el contenido más popular de Pazos64. El vídeo de este tipo con más visitas es el análisis de *Stardew Valley.*

GTM. Hace un tiempo, preguntaste en Twitter sobre qué es más importante para crecer en YouTube. Casi nadie votó por la inmediatez. Ganó la calidad, pero entras en YouTube no hay más remedio que discrepar. Ahora, ya con experiencia, ¿cuál es la clave?

VM. Todo el mundo asegura ver los documentales de La 2. La gente quiere calidad, pero si se la das tardas y la inmediatez es primordial en YouTube. Si te fijas, no llego a ningún lanzamiento, salvo a uno o dos. Con Oye mira 4 cosas igual. A las dos horas de subirlo se desmienten dos noticias.

La inmediatez es muy importante, pero sacrificas el producto. Esa lógica obliga a apuntarte a ciertas modas. Cuando dicen que un canal determinado solo sube basura, se obvia que hay una audiencia que la quiere.

Pero también hay como Noclip, con una calidad increíble y un apoyo tremendo en Patreon. Con el paso del tiempo, cada vez más gente adulta empieza a consumir YouTube y pide otro tipo de contenido. Ya no hace falta ser el primero en todo. Aun así, si llegas muy tarde a todo estás jodido. Tendrías que ser muy bueno para crecer desde cero, porque el algoritmo de YouTube funciona como funciona.

Priorizo la calidad, pero es difícil crecer solo con ella. A Dayo le ha funcionado, aunque es una excepción. **YouTube es un mundo complicado y no existe una clave para triunfar**. Lo único que puedes hacer es aportar algo distinto con tu trabajo.

GTM. Para canales como el tuyo o el de Dayo, ¿crees que Patreon favorece que haya más calidad?

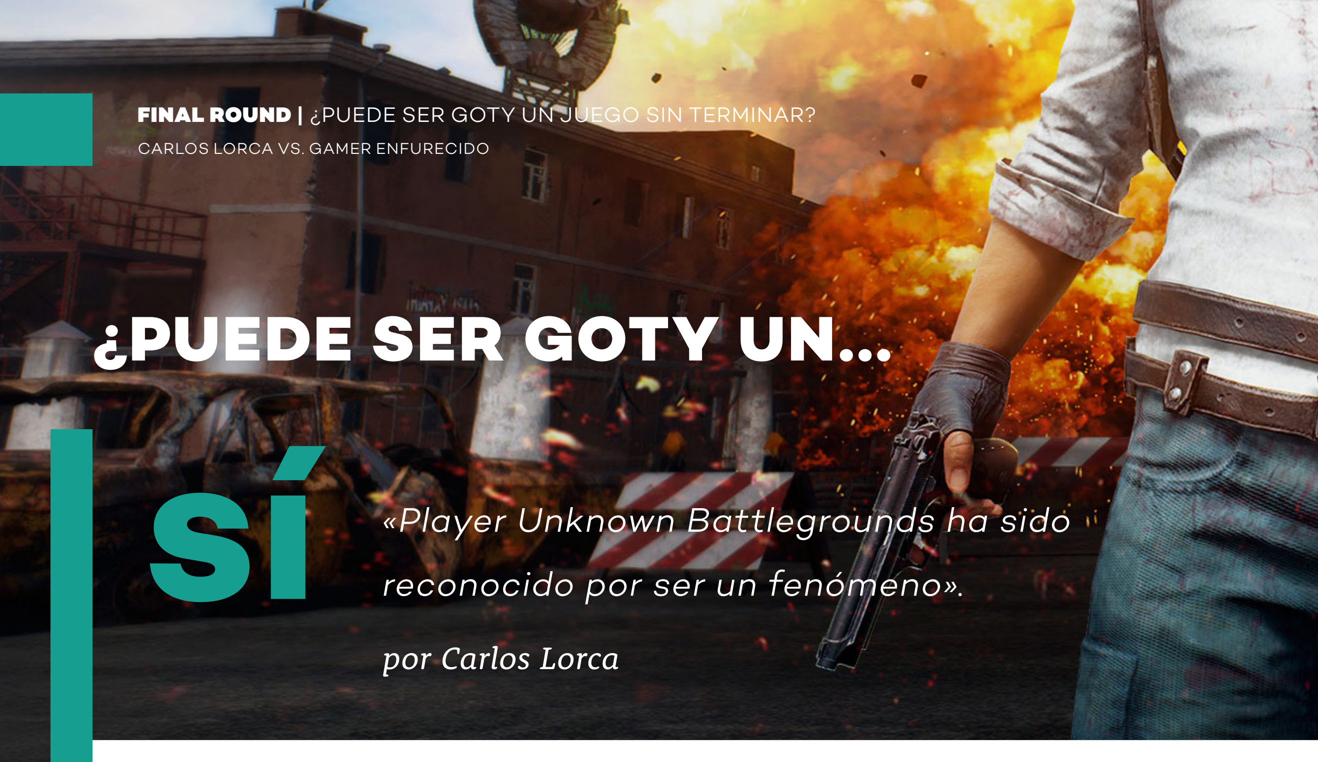
VM. Si te digo la verdad, nunca me había planteado si Patreon podía actuar como un potenciador para ofrecer más calidad. En España hay pocos viviendo de Patreon, pero quienes contribuyen a ello son personas adultas que disfrutan aportando dinero para que exista un contenido que les gusta. Como te mantienes gracias a tu público, **te exiges más**.

GTM. Muchos suscriptores, acudimos a tu canal para descubrir indies. ¿Dónde los encuentras tú?

VM. No hay un secreto; **no me considero un gurú**. Simplemente estoy atento en Twitter, leo webs sobre indies y me fijo en las recomendaciones de la gente. También presto más atención cuando acudo a alguna feria de videojuegos.

GTM. ¿Cuál es tu indie favorito de 2017?

VM. *Hellblade*, sin duda. Eso sí, hasta que salió, *Hollow Knight* era **mi GOTY del *forever***, como ya mencioné en el Cuidao' Ahí que le dediqué en marzo.



¿PUEDE SER GOTY UN...

SÍ

«Player Unknown Battlegrounds ha sido reconocido por ser un fenómeno».

por Carlos Lorca

Las bases de la web de The Game Awards lo explicitan claramente: *«cualquier juego disponible para consumo público que entre en la fecha límite es elegible para una potencial nominación. Queda a manos del jurado decidir y justificar si un título merece una nominación por su creatividad o excelencia técnica»*. Queda claro entonces que, por la naturaleza legislativa del proyecto, *PlayerUnknown's Battlegrounds* **puede optar a ser Juego del Año**; partiendo de esta base, todo debate ya carece de fundamento alguno.

El hecho de que el título de Bluehole Studio sea un acceso anticipado no debería suponer problema alguno para que postule al título más laureado de aquesta, nuestra industria. Para comenzar, es un premio y un reconocimiento a la faceta competitiva de los videojuegos. Cada cierto tiempo nos agachamos la cabeza con noticias tristes y desalentadoras que conciernen cierres de estudios volcados al individual (como Visceral Games). Sin embargo, cuatro de los cinco títulos nominados al premio son de carácter monojugador por excelencia; un reconocimiento al auge online no hace sino premiar a la meritocracia y, sobre todo, reconocer la existencia de este creciente modelo.

No pases la página: sé que *Overwatch* se llevó el galardón el año pasado. Cierto. Cada vez se palpa más esa esencia multijugador presente en los videojuegos. Pero, sinceridad por bandera, *PUBG* no se ha llevado el galardón, y nadie pensaba que se lo fuese a llevar. Es un suicidio pensar que iba a poder rivalizar con títulos del calibre de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* o *Mario Odyssey*. Sí, Blizzard mostró tablas al derrotar a *DOOM* y a *Uncharted 4*, pero... ¿Acaso un juego *online* a iba a poder competir las estrellas de la nueva consola de Nintendo?

No hay datos acerca de las ventas de *PUBG*, pero a 5 de septiembre el juego había vendido 10 millones de copias; el fin de semana del 4 al 6 de agosto se produjo una concentración de 500.000 usuarios únicos simultáneos en Steam. Esta cifra llegó a superar a titanes como *Counter Strike: Global Offense* o *Team Fortress 2*. El nuevo *Zelda*, a 30 de septiembre, había vendido la mitad.

PUBG ha sido reconocido por el mérito conseguido. Es un fenómeno de ventas: la cantidad de jugadores es ingente y se trata de un ejercicio notable de cómo generar comunidad. Era muy complicado luchar contra Nintendo y su hegemonía. Y si no, ¿qué otro juego podría haber entrado? ¿*NieR: Automata* o *Prey*? Si queremos bucear en el mérito multijugador... ¿Hay mejor exponente que este? ¿Son títulos como *Destiny 2* o *Star Wars Battlefront 2* merecedores del título o acogemos una nueva IP?



...JUEGO SIN TERMINAR? no

«Los juegos sin terminar deberían tener su propia categoría de premios».

por Gamer Enfurecido

No. A mi parecer el galardón a mejor juego del año debe ser concedido únicamente a **videojuegos publicados, al completo, en el período del último año natural.** De otra manera, estamos hablando de evaluar algo incompleto, de dar un premio a un videojuego que en su versión final puede mejorar, pero también empeorar. Haciendo un símil cinematográfico estaríamos hablando de darle un Oscar al tráiler o a los diez primeros minutos de una película, sin tener claro cómo evoluciona y sin tener una visión completa.

Toda esta polémica surge a raíz de la nominación de *PlayerUnknown's Battlegrounds* para el GOTY de 2017. Un juego que recordemos, se encuentra en una fase de acceso anticipado con lo que no está terminado. Por mucho que prometa este título, no debería poder competir con videojuegos ya publicados, no porque pueda ganar, sino porque no entra en la categoría. Tengamos en cuenta que un juego en acceso anticipado puede estar en esa fase durante años, entonces ¿Cuándo se le da el premio? ¿Cuándo sale como *Early Access* o cuando se publica de forma definitiva? Para mí, la respuesta está clara, de otra forma podría darse el caso de videojuegos siendo nominados varios años, primero como proyecto en desarrollo y después como juego del año, y me parecería un fallo tremendo dentro de los criterios de selección de participantes. Si bien no me parece que este tipo de juegos puedan entrar en esta categoría, **sí que abogo por la creación de una categoría propia para ellos**, como puede ser un galardón exclusivo de mejor juego en *Early Access*. Algo así como juegos que podrían ser candidatos a ser el mejor del año cuando estén completamente terminados, pero de ahí a ser nominados sin siquiera estar terminados me parece un salto demasiado grande.

Sinceramente, las compañías que se dedican a organizar este tipo de entregas de premios tienen a muchos medios de prensa detrás haciendo de jurado, y son una influencia para todos aquellos amantes de los videojuegos que están atentos a ellos para decidir que juegos comprar. Por lo tanto, tienen la responsabilidad de ser fiables a la hora de determinar qué juegos entran en cada una de las categorías. Introducir juegos sin terminar en categorías destinadas a videojuegos publicados, terminados y completos me parece que daña esa imagen. El **que un juego tenga una comunidad muy grande detrás y que lo juegue mucha gente no justifica el romper una serie de criterios requeridos** para entrar en la categoría de mejor juego del año, más aún si tenemos en cuenta que las plazas en dicha categoría son limitadas y al final se le quita el puesto a otro título que si estaba terminado.

El GOTY es un galardón muy prestigioso y debería estar al alcance únicamente de juegos cuyo desarrollo haya finalizado al 100%.

COMBO RÁPIDO



FERNANDO BERNABEU

Juegos por amor

Cuando la avaricia rompe la caja de botín

Ahora que ha terminado, podemos decir que el año 2017 ha sido de agárrate y no te menees. Hemos asistido a la última hornada de un ciclo que se repite cada 7 años más o menos, siendo *Mass Effect 2*, *Read Dead Redemption*, *Super Mario Galaxy 2*, *Bayonetta*, *Castlevania: Lords of Shadow*, *Fallout: New Vegas*, *Fable III*, *God of War III* y *Donkey Kong Country Returns* los mejores exponentes de lo que el año 2010 nos trajo a nuestras consolas.

El ya pasado 2017 ha sido el año de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, de *Nier: Automata* y de *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Hemos visto el inicio de franquicias muy buenas como *Horizon Zero Dawn*, *I Am Setsuna*, *Prey* y *ARMS*, así como un genial regreso de secuelas como *Resident Evil 7*, *Splatoon 2*, *Wolfenstein II: The New Colossus*, *Super Mario Odyssey*, *Assassin's Creed: Origins*, *Yakuza 0* o *Xenoblade Chronicles 2*.

2017 fue magnífico en el panorama videojueguil por todas las razones anteriores... **pero para 2018 vamos a seguir arrastrando unas sombras que va a ser extremadamente difícil disipar**.

Porque el año pasado fue, en mi opinión, el año en que las técnicas del *free-to-play* en juegos de móvil se asentaron definitivamente en las consolas. Célebres son los casos de La *Tierra Media: Sombras de Guerra* y *Star Wars Battlefront II*, pero también quiero hacer mención a ciertos *ports* de móvil para Nintendo Switch que no se han modificado en ningún aspecto (ni siquiera para adaptarse a una pantalla apaisada).

Algunas partes de la industria han perdido el norte, y creo sinceramente que se debe al principal motivo por el que el sector avanza o abandona la carrera: el dinero.

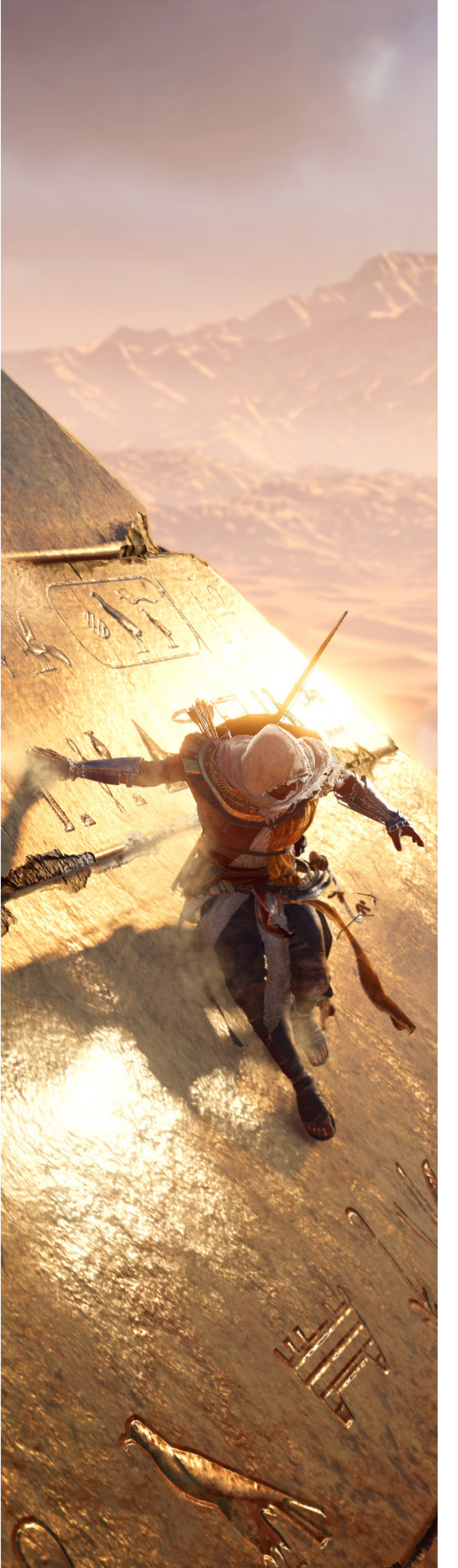
Nunca dudéis que la industria del videojuego es extremadamente lucrativa y que la práctica totalidad de desarrolladores no trabaja por amor al arte, ya que el pan de cada día hay que ganárselo.

Dicho esto, lo que Warner y EA han hecho con sus respectivas franquicias **no puedo evitar compararlo con el añazo que ha tenido Nintendo gracias a su nueva consola y al incesante flujo de buenos títulos que ha ido sacando**.

Basta con ver el resultado de jugar a *Breath of the Wild* para entender que las personas detrás de ese título han puesto como prioridad máxima la experiencia de quien se encuentra ante los mandos, y lo mismo me pasó con *Super Mario Odyssey* (siempre y cuando las manos no tiemblen, porque el sensor de movimientos no se puede apagar).

Pero en el caso de *Star Wars Battlefront II* no parecía ser así en una primera instancia. Los desarrolladores, por supuesto, habrán dado todo de sí con el objetivo de plantear una experiencia que sea disfrutable para los jugadores y que mejorara el título anterior, pero al final la editora encasqueta un sistema de micropagos y todo el buen hacer se va al garete, porque la pela es la pela.

A estas alturas resulta irónico que debido al torbellino de malas críticas vertido sobre EA, *Battle-*



front II se encuentre en un estado en el que no se puede seguir financiando porque ya prometieron que no pondrían contenido descargable de pago.

Este ejemplo me sirve para obtener esperanza en que la base de jugadores no está perdida del todo y el sentido común todavía puede prevalecer. Aunque se empeñen en crear títulos que disfrazan una máquina tragaperras para ludópatas con perras, la resistencia ya está montada y me da a mí que no veremos con buenos ojos a quien se atreva a volver a repetir la jugada.

Pero esta sensación de que los juegos ya no se están creando con la experiencia del jugador en mente me ha asaltado con aquellos que tratan de dividir sus diferentes mecánicas en pequeños coleccionables que bien podrían formar parte de cajas de botín. En el último *Zelda* pasaba cuando decidieron convertir las armas y escudos en objetos de usar y tirar y que los amiibo te permitieran obtenerlos sin mayor esfuerzo. Eso me sentó un poco mal, pero puede que el caso más sangrante ahora mismo sea el de *Assassin's Creed: Origins*.

La transición hacia unas mecánicas más presentes y habituales en los RPG ha conllevado que los enemigos tengan nivel y que tengas que subir el tuyo para enfrentarte a guardas con un nivel igual o menor, porque no conseguirás hacerle el suficiente daño a quien esté dos o tres niveles por encima de ti. En los anterior títulos te podías centrar solo en la historia principal si así lo deseabas, pero **aquí te obligan a hacer misiones secundarias porque llegará el momento en el que no tendrás otra opción si quieres terminarte el juego**.

Llega hasta un punto de que es como si el mismo juego que se supone que tendría que divertirte está impidiendo que lo hagas por no poder jugar de la forma en que te gustaría.

Son varios ya los ejemplos de videojuegos que parecen existir no porque un creativo tuvo una buena idea, **sino porque la editora necesita cierto número de copias vendidas para el final del cuatrimestre**.

Las empresas que forman parte del mercado se rigen por el principio básico de maximizar los beneficios cueste lo que cueste (no son ONG, claro), pero me temo que algunas empresas en la industria de los videojuegos han perdido el norte sobre cuál es la mejor forma de conseguirlo.

De nuevo me remito a Nintendo, que a pesar de pecar de secuelitis con las nuevas iteraciones de Mario y Zelda, supo dar la oportunidad a nuevos fenómenos del entretenimiento electrónico para adaptar fórmulas clásicas a los nuevos tiempos, así como atreverse a desarrollar videojuegos partiendo de ideas sobre cómo los jugadores podrían divertirse más.

¿Batallas en las que gana el equipo que más superficie pinta de tinta de su color? *Splatoon* y su notable mejora con la segunda entrega. ¿Luchas entre guerreros que se dan de tortas alargando los brazos? *ARMS* y la evolución de cómo se controlaba el Boxeo de *Wii Sports*.

En estos últimos no hay microtransacciones ni contenido adicional de pago, mientras que en el caso de *Zelda* y ahora también de *Xenoblade Chronicles 2*, los desarrolladores se toman un año después del lanzamiento para mejorar el título que ya han sacado al mercado. Y a pesar de que no hay nada anunciado al respecto, muchos creemos que *Odyssey* sería un buen candidato a recibir más mundos que amplien su experiencia, así como una forma de manejar a Luigi y no a Mario vestido de verde.

En definitiva, creo que nosotros, jugadores, podemos sentir cuándo lo que tenemos ante los mandos está hecho con amor y cuándo no. Los títulos de desarrolladores independientes **son buena prueba** de que solo las ideas que más llaman la atención del público (las más divertidas o las más innovadoras) **consiguen la financiación necesaria** para competir de tú a tú con los que tienen una inversión millonaria. Más amor y menos explotación del jugador, que las cosas bien hechas tienden a estar mejor valoradas aunque no cumplan los pronósticos de mercado.

LA COLINA VERDE



ÁNGELA MONTAÑEZ

No es país para viejos

La nostalgia, cebo de huesos amarillos

Siempre me he sentido más como parte de un nicho que como una amante de los videojuegos en lo que a esta industria se refiere. Y si bien en esta sociedad mercantilizada todos formamos parte de un nicho de mercado como tal, en mi caso concreto —y en esta industria— no dejo de sentirme como la víctima de un cebo: **el cebo de la nostalgia.**

No estoy hablando de nada nuevo, pues es de sobra conocido que la industria del videojuego, cada vez más en alza, siempre ha tirado más o menos de lo clásico para que los amantes de lo *retro* no nos quedemos atrás. Ya sea por falta de recursos para adentrarse en las videoconsolas de última generación —como es mi caso— o por puro desinterés, algunos videojugadores no pueden evitar sentirse cada vez más y más atrás al ver cómo todo aquello que despertó su pasión por este fantástico método de entretenimiento **se inunda de polvo mientras es empujado hacia la última fila**, en el cajón de las joyas olvidadas. Joyas olvidadas que yo sólo he podido apreciar realmente en una revista como la que tenéis ahora entre manos. Y es que, sin contar con *Games Tribune*, no me viene a la mente ningún medio especializado que cubra lo retro de la forma que yo creo que se merece.



No me viene a la cabeza ninguna sección habitual en ningún medio escrito que nos invite a descubrir títulos propios del catálogo de alguna videoconsola de primera o segunda generación. Nadie más me ha hablado de *Tombi* o de la PC Engine, ni me ha recordado la existencia de obras de culto como *Streets of Rage*. Existe la Retro Maniac pero esta revista apoya las líneas con las que he empezado este pequeño artículo: que los jugadores de huesos amarillos somos un mero nicho, **un grupo al que hay que dar de comer aparte.**

Me gustaría dejar de sentirme tan dejada atrás por el simple hecho de no poder hacerme con una PlayStation 4 o una Nintendo Switch. Me gustaría que *Super Mario*, *The Legend of Zelda* o *Metroid* dejen de ser sagas a las que recurrir vagamente para recordarnos que **hubo un tiempo pasado del que surgió todo esto.** Me gustaría que entre las páginas de los medios más relevantes haya un lugar especial para el pasado, en el que que todo el mundo tenga acceso a la ingente cantidad de joyas ocultas que existen en el albor de esta industria.

Me gustaría dejar de ser parte de un nicho y ser otra videojugadora más. **Que el *retrogaming* deje de monetizar la nostalgia** y pase a ser lo que realmente es: historia viva de los videojuegos. Y por ende, que no se me mire con recelo por abusar de títulos *retro*. Dejar de interpretar una fantástica sección *retro* como la que tenemos en *Games Tribune* como una excepción a la regla y, como un **espacio seguro** en el que refugiarme al verme perdida en un mundo en el que ya no parece haber lugar para todo lo que una vez fue, si es que no forma parte de alguna saga que siga vigente a día de hoy. Que no me miren con extrañeza al nombrar a Spyro. Porque **hay que conocer de dónde venimos para saber hacia dónde vamos.**

CORPORACIÓN UMBRELLA



ÁLEX G. RODRÍGUEZ

Lootboxes ¿víctimas o verdugos?

Culpabilidad, responsabilidad y la delgada línea que las separa

Muchos fueron los usuarios que no dudaron ni tan solo un segundo en alzar la voz ante la implementación de *lootboxes* —o cajas de botín— en determinados títulos de la actual generación, destacando entre todos ellos *Star Wars Battlefront II* y el revuelo producido posteriormente tras conocerse la decisión de EA respecto a cómo funcionaría dicho modelo en la versión final.

Si bien es cierto que **no han inventando la rueda**, hay que admitir que las políticas elegidas en un primer momento eran demasiado agresivas: **lejos de recompensar con elementos estéticos** o potenciadores que aceleraran el progreso individual, **estos cofres galácticos contenían**, entre otras cosas, **habilidades mejoradas** que podían asignarse a las distintas clases y héroes disponibles en la vertiente online del título. Esto **desequilibraba gravemente la balanza**, segmentando entre los usuarios que decidieron apostar por el —intencionalmente lento— progreso gradual y aquellos que optaron por desembolsar una cantidad determinada de dinero real con la esperanza de que entre todos sus premios apareciesen uno o varios recursos que les otorgasen ventaja en cada nuevo combate; eso sí, ahorrándose una buena cantidad de horas de juego en el proceso de desbloqueo de dichas ventajas. Evidentemente, **el descontento por parte de la comunidad fue supino y no tardaron en verse las consecuencias**: críticas negativas, vídeos exponiendo los defectos e injusticias a las que se exponía la gente al participar en el modo *multiplayer*, cancelaciones en las reservas y planes de compra así como cientos de dedos señalando en una y otra dirección en esa imparable búsqueda de culpables.



Culpables que, evidentemente y a ojos de la mayoría, **no podían ser sino los miembros de Electronics Arts** y, por rebote directo pese a no tener ni voz ni voto en el asunto, **DICE**.

¿Pero realmente es así? **Nadie puede negar su responsabilidad a la hora de implementar este tipo de microtransacciones**, enfocadas a grupos de usuarios proclives a la frustación de sentirse en desventaja respecto a los demás, o simplemente aquellos que no disponen de tanto tiempo de ocio como para desbloquear contenidos a través de la tediosa vía «gratuita» que proponía este título de casi 70€.

Pese a todo y por extraño que suene, **los verdaderos culpables somos nosotros mismos**. A fin de cuentas, **el entretenimiento digital es un negocio** y, aunque en este incidente —por ahora— los usuarios hayan ganado la batalla, muchas otras empresas sacan beneficios extra con políticas similares. Tan sólo hay que ver el caso de *CoD: WWII*, donde **los *CoD Points* se posicionaron como los *add-ons* más vendidos de la PSN**. Paquetes cuyo precio se encuentra en un rango entre 1,99€ y 99,99€. Quizá hay quien piense que gastar 10€ en ello no es mucho, y por supuesto es respetable... ¿Pero qué pasa cuando otros tantos miles piensan igual? **Hay negocio**. ¿Realmente creíamos que habiendo personas dispuestas a pagar por elementos estéticos no lo iban a estar por conseguir superioridad en combate competitivo? Nos guste o no, **las empresas son responsables, pero nosotros, los usuarios, culpables**.

LA HABITACIÓN ROJA



ROBE PINEDA

Háblame de ti, pero dime la verdad

Un videojuego es un videojuego

Durante los últimos meses, vengo presenciando algo que llama poderosamente mi atención como lector: esos análisis que tienden a irse por las ramas a la hora de someter a juicio las diversas reglas de las que consta —casi— cualquier videojuego. Tampoco me gustaría que alguien malinterpretase mis palabras; no pretendo dar lecciones a nadie. Ni lo pretendo, ni estoy en posición de hacerlo.

En los tiempos que corren, el videojuego disfruta de unas cotas de diversidad muy elevadas, ofreciéndonos un elenco de posibilidades prácticamente inabarcable. Soy consciente de la existencia de muchos títulos cuya piedra angular no es otra que la historia. En algunas ocasiones, incluso basta con un breve viaje que no necesita contarse con palabras.

En esos casos, entiendo la necesidad de transmitir las sensaciones que uno experimenta a sus mandos. Entiendo que no es fácil analizar títulos como *Journey*, *Gone Home* o *To the Moon*, entre otras propuestas de carácter similar. Lo entiendo... pero no conviene olvidar que estamos hablando de un videojuego, no de un lienzo o una obra de teatro.

Nos guste o no, el videojuego siempre estará sujeto a una serie de reglas que rozan la objetividad.



Cuando leo una crítica sobre un juego de coches, poco me importa si el encargado de hablarme del mismo recuerda sus viajes en carretera por la Costa Amalfitana; no es relevante, ni aborda las características que me puede ofrecer dicho título. Si la conducción es mala y el contenido es escaso, no es un buen juego de coches. De nada sirve andarse por las ramas.

Supongamos que llega a mis manos *No Man's Sky*. Esa ambiciosa propuesta que nos prometía el universo a nuestros pies. Exploraríamos un sinfín de planetas, estableceríamos contacto con diversas razas... y otras cosas que nunca llegaron a ejecutarse con acierto. Como apasionado de la ciencia ficción, podría haberme ido por las ramas con la intención de tapar sus carencias. Podría haber engañado al lector maquillando el resultado mientras hablaba de mis aventuras espaciales... y no creo que sea correcto.

Habitualmente, tendemos a decir que la objetividad no existe, pero —más bien— lo que creo es que terminamos haciendo uso de la subjetividad para llevar a nuestro terreno al juego que nos gusta. Esa obra con el que nos engañamos y con el que preferimos **ponernos una venda en los ojos** para no ver la cruda realidad. Soy plenamente consciente de la enorme variedad de propuestas que podemos encontrar en la jungla que alberga la industria del videojuego pero, por encima de todo, siempre trato de tener presente que un videojuego no deja de ser un videojuego.

Cuando hablamos de una aventura en tercera persona que nos propone mecánicas de exploración, debemos aceptar que una mala cámara imposibilita que estemos ante un juego perfecto. Si nos ponemos a los mandos de un juego de disparos en primera persona con un acentuado enfoque competitivo, es un hecho evidente que un control impreciso lo convierte autmáticamente en un producto defectuoso. Por último, si abordamos un *sandbox* y su mundo resulta estar completamente vacío, no podemos obviar que no estamos ante un buen *sandbox*. Hay cosas que son como son, y por muy bonitos que suenen algunos argumentos, nunca van a dejar de ser lo que son.

THE LEGEND OF ZERDA

A BITCH TO THE TASK

JAUME FONT 2018













GUIÓN Y DIBUJO DE JAUME FONT ROSSELLÓ.

«Mis amigos y yo tuvimos partida de caza para más de 600 horas».

—Raimon Martínez



Silvestre M.

«Su espíritu está esperando para volver a llenarme de ilusión».

—

Estoy seguro de que, a día de hoy, hay obras muy esperadas que seguramente llamen mucho más la atención pero sinceramente para mi *Ni No Kuni II* lleva siendo un esperado **desde el año pasado**. Desde el buen sabor de boca que me dejó Level-5 codo con codo con Studio Ghibli, el ansia por probar la segunda entrega de una saga que no dejará de fascinarme ha crecido por momentos, y quizás es porque soy un fan aférrimo del estudio de animación japonés, pero estoy completamente convencido de que esta nueva entrega **no dejará indiferente a nadie** por lo que trae, por lo que hemos visto y por la manera de reinventarse para marcar una continuación que trata de no rayar en la repetición.

Apostar por la jugabilidad y por la manera de hacer las cosas es algo, pero **lo audiovisual queda a veces muy marcado** en nuestros corazones. Y el espíritu alegre, divertido y fantasioso que ya transmitieron en su día está esperando para volver a salir y dejar que me vuelva a llenar de ilusión.



Tono

«Me emociono al imaginar la salida de la segunda parte del mejor juego».

—

Sin ninguna duda, Red Dead Redemption 2. Y eso que **le tengo algo de miedo.** Sí, miedo a que lo corrompan con micropagos, a que entres a una taberna y al jugar una partida de poker tengas que sacar la cartera (la de verdad)…

Pero cierro los ojos, y veo llanuras imponentes, amaneceres a lomos de mi caballo, cierro los ojos y percibo el olor a pólvora, a la tierra mojada. Cierro los ojos y escucho cómo se acerca la locomotora, el chirriar de los railes, cierro los ojos y **me entra un escalofrío** al sentir el frío del oro en mis manos. El frío helado de los barrotes de la celda en la que me han encerrado.

No puedo más que **emocionarme** al imaginar el día en que salga la segunda parte del mejor juego que he jugado nunca. El que más horas de diversión me ha dado y con el que más amigos del Live **de la 360 hice.**

¡RED DEAD REDEMPTION 2!

¿QUÉ JUEGO ES TU MÁS ESPERADO
DE ESTE AÑO 2018?

Raimon Martínez

Este año promete ofrecer **muy buen catálogo**, pero también me es fácil decidir: ***Monster Hunter World***. Desde que descubrí la franquicia con su primera entrega en PSP, siendo poco más que un adolescente, quedé enamorado de su concepto. *«¿Un juego con el que jugar con tus amigos a cazar enormes y poderosos monstruos a base de habilidad y no machacando botones?»*. Poco costó **que me convencieran dos amigos** para comprarlo, logramos reclutar a un cuarto colega y ya tuvimos partida de caza para las **más de seiscientas horas** que acabamos dedicándole al título.

Esta nueva entrega que encabezará el año —qué suerte la mía— no solo supondrá mi regreso a la saga tras no haber jugado a las entregas de 3DS, sino que **renueva**, **actualiza** y **reimagina** por completo el sistema de juego y sus posibilidades adaptándolo al presente. Habiendo jugado a las dos betas abiertas en PS4 nu puedo sino confirmar que **voy a tener entretenimiento online durante meses.** Opciones hay muchas, solo esperar a que ocurran, no os quepa duda, qué pasará, pues cada vez más se busca inspiración y en este sector, nos sobra.

Solo pedir, creo que en nombre de todos **que se respete al producto original** al que nosotros sí que valoramos.



Santi Souto

«Un juego de rol hiperrealista basado en la Edad Media».

Se trata de una nueva IP de la que poco se sabe, igual que de la compañía que la desarrolla; es un estudio checo independiente llamado **War Horse**, que por el esfuerzo y la pasión invertida en el desarrollo del juego me recuerda mucho al amor que le dan los redactores a esta revista.

Si aún no habéis reconocido el título de este juego os diré que se llama *Kingdom Come: Deliverance*. Esta obra de arte, en principio, ***sale para febrero*** y la verdad que con los pocos videos que he visto me ha ganado el corazón; la manera de ir explorando el mapa y escuchar a la vez pajaritos a tu alrededor me ha dejado loco, a esto se le suma el factor de una Edad Media en la que no había magia, solo dispones de tus armas, escudos y armaduras de la época. La trama transcurre durante sucesos reales de la historia: es decir, **un juego de rol hiperrealista** no solo en la jugabilidad,sino también en el apartado argumental y visual, que con los gráficos que maneja deja tonto a cualquiera que lo vea. Espero que no me confunda pero esta nueva IP viene para quedarse *muuuucho* tiempo.



Carlos M.

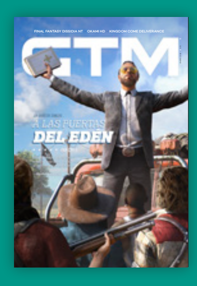
«Capcom ha confirmado que éste será un gran año para Phoenix Wright».

Uno de las sagas que más espero este año es *Super Smash Bros* para Switch, no solo porque la consola necesita este título como agua de mayo sino **por descubrir quiénes debutarán** en esta entrega, y mi apuesta personal no es otra que Phoenix Wright repartiendo leña y *«¡Protestos!»* a Samus, Zelda y cía. ¿La razón? Soy un enamorado de la franquicia del abogado, la cual recibiremos de alguna manera durante 2018 ya que **Capcom ha confirmado un gran año para la saga** y su presencia en el catálogo de la híbrida.

Muy a la filosofía de los *cliffhangers* y **los maratones de capítulos de series**, el abogado nos tendrá en vilo caso tras caso, encadenando asesinatos, giros de guión, personajes que no son lo que te esperas y finales de auténtica locura. Recomiendo encarecidamente a cualquier fan de las novelas visuales y aventuras gráficas descubrir **este mundo de tribunales**, fiscales y jueces con poco pelo y mucha barba. Será entonces cuando estéis listos para mandar bien lejos, bate mediante, a Kirby, Bayonetta y Donkey Kong en el mismisimo juzgado al son de *«¡Protesto!»*.



NÚM. 25 - ENERO 2018



DIRECTOR
JUAN TEJERINA
SUBDIRECTOR
JUAN PEDRO PRAT
JEFE DE REDACCIÓN
BORJA RUETE
RESPONSABLE DE CONTENIDO
CARLOS SANTILLANA
A FONDO
ALEJANDRO CASTILLO
PULSA START
ROBE PINEDA
LEVEL UP!
JUANPE PRAT
INSERT COIN
JAVIER BELLO
HACIENDO EL INDIE
ISRAEL MALLÉN
REDACCIÓN
FERNANDO BERNABEU
ÁNGELA MONTAÑEZ
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
MARC ARAGÓN
GAMER ENFURECIDO
JON A. ORTIZ
CARLOS LORCA
COLABORAN
RAMÓN MÉNDEZ
NACHO REQUENA
ALEJANDRA PERNIAS
FRANCHUZAS
GEMMA BALLESTEROS
MIGUEL ARÁN
JUAN C. SALOZ
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
JUAN PEDRO PRAT
JAVIER BELLO
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
ISABEL M. FERNÁNDEZ
MIMI PINK
JAUME FONT ROSSELLÓ
SERGIO MELERO
CORRECCIÓN
BORJA RUETE
ISRAEL MALLÉN
PROOF READING
FERNANDO BERNABEU

ESTE NÚMERO NO HABRÍA SIDO POSIBLE SIN EL

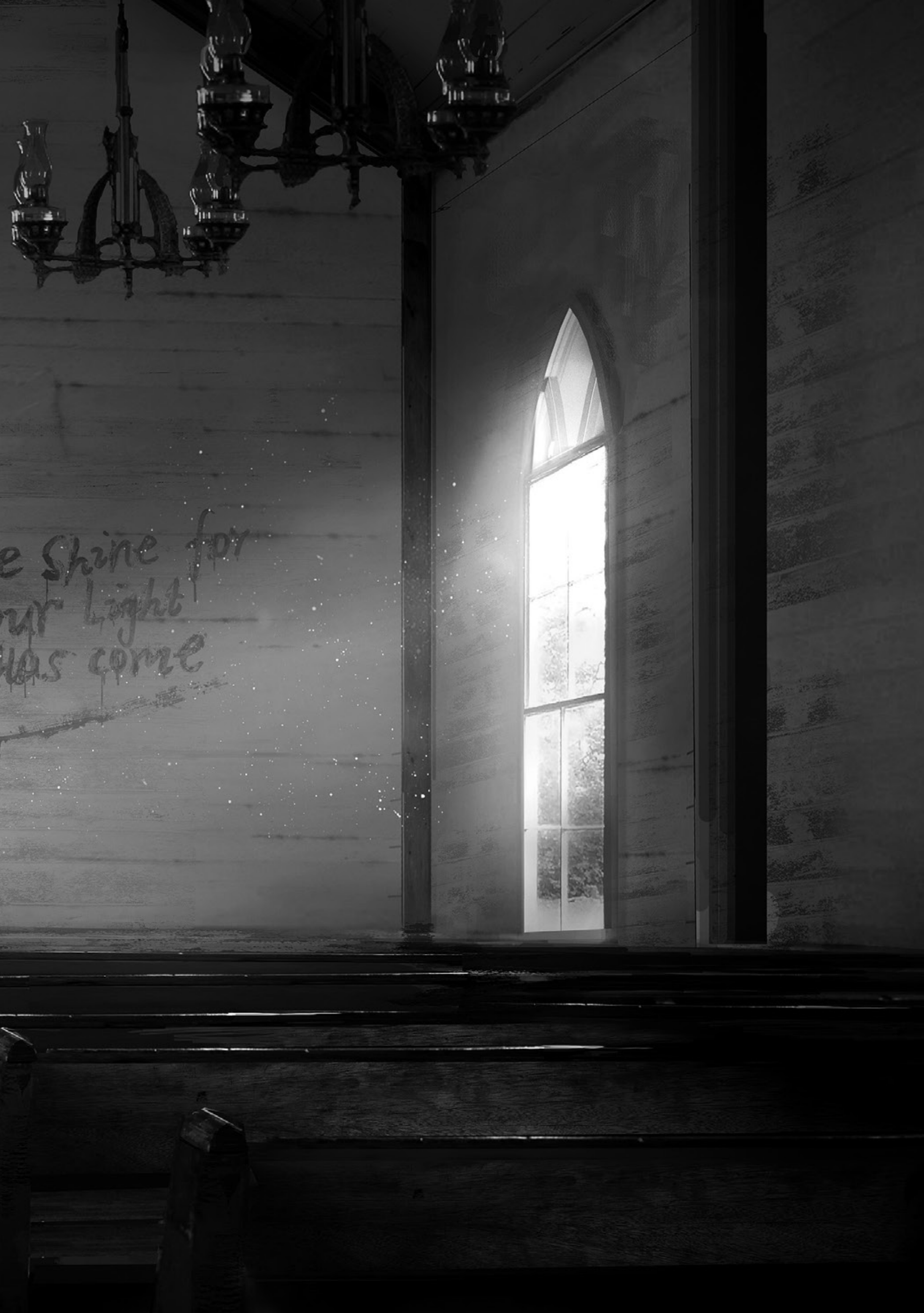
APOYO DE NUESTROS SOCIOS GOLD

RODRIGO DÍEZ
HÉCTOR LÓPEZ
JUAN A. HURTADO
RUBÉN FÚNEZ
HODEI TIJERO
DAVID RIOJA
DAVID MARTÍNEZ
JUAN F. SÁNCHEZ
PABLO JIMÉNEZ
JOSÉ L. OJEDA
VALVANERA MORENO
IVÁN FERNÁNDEZ
JAUME MINGOT
LÁZARO FERNÁNDEZ
EDUARDO MENDOZA
ENRIC LLOP
CARLOS MARTÍN
JUAN J. DOLZ
RUBÉN COSTA
PEDRO HERRERO
ADRIÁN TORRES
RAIMON MARTÍNEZ
MANUEL VALLEJO
XAVIER SOLÉ
PABLO FUERTES
JUAN R. ESPINOSA
ROQUE M. GUILLÉN
JORGE H. PEYRET
ALEJANDRO CEBRIÁN
ÁNGEL M. DE MIGUEL
MARC SÁNCHEZ
JESÚS I. GANDOY
ADOLFO FERNÁNDEZ
ELIEZER PLASENCIA
FRANCISCO FERNÁNDEZ
JUAN LILLO
LUIS I. ROCHE
DAVID LÓPEZ
ÓSCAR BUSTOS
Mª DEL CARMEN BELLIDO
JORDI BELTRÁN
SERGI MESTRES
DANIEL SÁNCHEZ
JAVIER PALACIOS
GABRIEL PÉREZ
DAVID RUIZ
JOAN LLORENS
JAVIER GARCÍA
SERGIO BIENZOBAS
ADRIÁN HERNÁNDEZ
SUSANA RAMÍREZ
ISMAEL ABAD
JORGE ENCUENTRA
DANIEL ROJO
MIKEL THOMEN
VIRGINIA MARTÍNEZ
JORDI LLOP
FRANCISCO FLOREZ
DAVID MOTA
ELI LÓPEZ
IVÁN VINAGRE
VÍCTOR FLORES
JOAQUÍN ASTETE
EDUARDO BRIALES
FRANCISCO LÓPEZ
VÍCTOR HURTADO
ADRIÁN DÍAZ
FERRÁN PERUGA
ADRIÁN JIMÉNEZ
PABLO ALBUIXECH
MARCOS CARBALLO
AITOR LÓPEZ
MANUEL BUITRAGO
MARIANO ESPERANZA
PABLO MOLINA
DAN-BEE LEE
ÁNGEL SAN MILLÁN
HUMBERTO GUILLÉN
JOSEP FRADE
SAMUEL MENA

ARTURO SÁNCHEZ
JOSÉ F. ALONSO
JAVIER MONFORT
RAMIRO DÍEZ
ADRIÁN CALVO
RAÚL MANERO
ÁNGEL FUNCIA
GERMÁN MARTÍNEZ
ANA MERCEDES DÍAZ
JAVIER MARTÍNEZ
ADRIÁN OJEDA
JON A. ORTIZ
ENDIKA MONTOYA
JOSÉ M. ARCE
IVÁN PIQUERO
ALFREDO BERNABEU
IÑAKI ALBIZUA
PHILIPPE CHIDOYAN
MILLÁN DIGUELE
ÓSCAR COSTALAGO
MARCOS GUARDE
CARLOS RODRÍGUEZ
ORIOL PARDO
MARCOS ESTEBAN
FERNANDO CORZO
MARÇAL CANALS
SILVESTRE MONTIANO
JOAQUÍN RELAÑO
ALBERT MARINÉ
DIEGO VALENTÍN
GEMA LEÓN
ENRIQUE FERRER
DAVID MARTÍNEZ
DANIEL BUENO
RUBÉN SÁNCHEZ
GONZALO MUÑOZ
ANTONIO RUIZ
ARTURO GONZÁLEZ
MARC RENIU
JESÚS Y. TORRES
JAIRO LUGILDE
JUAN S. HEREDIA
RUBÉN DÍAZ
FRANCHO CALAHORRA
ÓSCAR MARZAL
GABRIEL Gª-REDONDO
LUCÍA S. SAEZ
MAU RODRÍGUEZ
JOSÉ GARCÍA
DAVID NEIRA
DAVID OLIVA
SAMUEL MIRAVET
PATRICK SVENSSON
JOSÉ A. GONZÁLEZ
CARMEN SÁNCHEZ
FERNANDO M. ALONSO
RAÚL FERNÁNDEZ
ROQUE LARA
LUIS J. MORENO
MIGUEL ARÁN
ANTONIO ARTIGAS
GUSTAVO ORTEGA
CARLOS LORCA
ADRIÁN MACHADO
ASIER FERNÁNDEZ
IÑAKI BENDICHO
LOURDES LLOPIS
DANIEL RAMOS
ALBERTO GAMARRA
ALBA PAZ
ALEIX ROCA
RAFAEL CASTILLO
JORDI SALMERÓN
DAVID CIA
IVÁN MARQUÉS
CARLOS CAPELLÁN
DANIEL RETAMERO
ADRIÁN LÓPEZ
JUAN A. BLAYA
ENRIQUE EVANGELISTA

COLTON C. MARTÍNEZ
ALBERT MARX
JAVIER FRAGA
FRANCISCO CORRAL
RAFAEL DEL OLMO
CRISTIAN JIMÉNEZ
MIKEL CARPIO
JUAN V. HERRERA
JOEL IBÁÑEZ
DANIEL BARRIUSO
DANIEL GÁLVEZ
ALBERTO SAN SEGUNDO
CARLOS MORALES
TOMÁS SÁNCHEZ
PAU XAUBET
JOTA DELGADO
JUAN IBÁÑEZ
ANTONIO VALDENEBRO
DANIEL PERALES
RUBÉN CAMAÑO
BENJAMÍN MAÑAS
ANTONIO CRESPO
JOSÉ L. EGEA
DENNIS CUESTA
FERNANDO BERNABEU
SERGIO FERNÁNDEZ
ALEJANDRO ALTABER
FÉLIX BARRACHINA
JOSÉ M. MAGRO
MAIKEL FERNÁNDEZ
SERGIO LEÓN
MARC DOMINGO
FRANCISCO J. CERVERA
CRISTIAN LEGAZA
CAMILO MAGDALENO
SANTIAGO SOUTO
PEDRO RUIZ
DIEGO BARRANTES
MANUEL HERMIDA
DAVID YÁÑEZ
SERGIO PERA
ISRAEL QUINTANA
ALEJANDRO RODRÍGUEZ
RODRIGO PEÑA
ALBA GRACIA
IVÁN FERNÁNDEZ
CHRISTIAN APARICIO
VICENT MENGUAL
JAVIER I. CALVO
AARÓN MOLEÓN
SALVADOR FERNÁNDEZ
NICOLÁS DE LA PEÑA
FRANCISCO J. GIL
XAVIER GRAS
CARLOS FERNÁNDEZ
JAMES PHELAN
SERGIO SANTIAGO
SALVADOR MAGDALENO
MANUEL SAGRA
GABRIEL PIEDRA
JOSÉ A. MANRIQUE
MERCEDES MORANTE
JUAN C. LUCAS
JACOBO LUENGO
AARON REBOREDO
KENNY J. DÍAZ
JUAN POLO
ALONSO PÉREZ
MANUEL CASTILLO
INMACULADA ZAFRA
HÉCTOR MIRÓ
JUAN CARLOS UCEDA
MATEU GRAMUNT
MARTA SÁNCHEZ
MARCO ANTONIO F.
DAVID CERVERA
ROBERTO CABO
ROBERTO MENDIOLA
ADRIÁN VIDUEIRA
JOSÉ ÁNGEL DÍAZ

DENNY SOTO
ÁLEX MOYA
JERÓNIMO URQUIZA
JOSÉ M. MUÑOZ
GUILLEM POU
VICENÇ SANZ
ÁNGEL ALCUDIA
ALEJANDRO MUNIESA
JULIÁN BLANCO
FRANCISCO GONZÁLEZ
JESÚS PALOMO
JOAQUÍM NAVARRO
DAVID RASCÓN
JUAN BUSTAMI
ASIER HERNÁNDEZ
ÁNGEL S. MURCIA
ALFONSO ROPERO
JAVIER NAVARRO
AARÓN RAMOS
SERGIO SAMPEDRO
VÍCTOR D. MARTÍNEZ
JORDI CARRES
MARC GIMENO
JAVIER GARZÓN
FERNANDO GÓMEZ
ALEJANDRO MINGORANCE
PABLO ACOSTA
DAVID GILARRANZA
DAVID CAPITÁN
VERÓNICA ALFANI
AITOR MARTÍNEZ
LEONARDO AVELLEYRA
SERGIO FERRER
JOAQUÍN VILAPLANA
BORJA RODRÍGUEZ
RAÚL HIDALGO
ALEJANDRO TEJERINA
SERGI SIN
ÁNGEL MONLLOR
JOSÉ M. CASTRO
ARÁN CASTELLÀ
ALBERT GALLEGO
JESÚS DÍAZ
DANIEL RAMÍREZ
JULIO SANZ
JESÚS MUÑOZ
ERNESTO MARTÍN
PEDRO MIRANDA
HUGO MUÑOZ
ISRAEL MALLÉN
JAVIER ESTEBAN
DIEGO GONZÁLEZ
PAU DAMIA
DANIEL VILLAVERDE
MARCOS SÁNCHEZ
ÁLVARO CATALÁN
EDUARDO MOYA
RUBÉN MARTÍN
DAVID BARRANCO
CARLOS CASTILLO
ALBERT PERO
ANTONIO LIMÓN
DIEGO OUBIÑA
CARLOS ROMERO
VÍCTOR SALADO
ÓSCAR MATAIX
JUAN C. SÁNCHEZ
XABIER LINAZASORO
CARLOS A. ROSENDO
JESÚS LÓPEZ
OIER GARRIDO
LUIS ESTEVE
DAVID JUNCÀ
ROGER LARRIBA
JUAN MANUEL NÚÑEZ
RAFAEL RODRÍGUEZ
ANTONIO J. LOZANO
ÁLVARO AGUILAR
NACHO REQUENA


e Shine for
ur Light
as come



SINNER
GTM
WWW.GAMESTRIBUNE.COM